ダンガンロンパ1·2 Reload
リロード
DANGANRONPA 1·2
超高校級の
公式設定資料集 -再装填-
ファミ通 責任編集

ダンガンロンパ

DANGANRONPA

1·2 Reload

超高校級の公式設定資料集

-再装填-

SUPER
DANGAN
RONPA
2
Two

DANGAN RONPA ／E

Etc.

もしゃ
もしゃ

OHIKKO
モノクマ引越しセンター
よれよれBOX
monokuma.com
KUMA
KUMA

SHIZUOKA

あれに見えるは
モノクマ＆モノミぢゃないか
お茶はいいねぇ、心を潤してくれる。静岡の生み出した文化の極みだよ
そうでちゅねぇ
株式会社スパイク・チュンソフト
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

SHIZU
OKA
MARUI
×
DANGAN
RONPA
株式会社スパイク・チュンソフト

刮目して見よ、
大地を濡らす安息の雲海が割れていく！
天地万物を灰燼と化す業火の刻が始まるぞ！
うん、そうだね。梅雨も終わってもうすぐ夏だね
さぁ、灼熱の季節よ！
この世のありとあらゆるモノ総てを焼き尽くすがいい！
さればわれら喜ぶべしッ！
けど、ハムスター達は暑いのは苦手でしょ？
熱中症にならないように気を付けないとね
株式会社スパイク・チュンソフト
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

The end of Rainy season!
The rainy season ended, and summer has come.
The sun is shinning bright today.
What a perfect day for working out!
Let`s go out to do some sports!
Asahina and Ohgami ran joyfully.
Let`s hope tomorrow will be a fine weather too..
株式会社スパイク・チュンソフト
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

HAPPY NEW YEAR!
うぷぷぷぷぅ〜
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程
お願い申し上げます。
Spike
株式会社 スパイク
URL: http://www.spike.co.jp/
平成23年 元旦

平成23年 元旦
HAPPY NEW YEAR
2011
うぷぷぷぷ……
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程お願い申し上げます。
株式会社 スパイク
Spike
URL: http://www.spike.co.jp/

HAPPY NEW YEAR!
Spike
平成23年 元旦
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程
お願い申し上げます。
あ さひなさん ひとりベッドで すすりなき
け んかするほど 仲が良い…?
お おがみさん ひかない こびない かえりみない
ま いぞのさん 人形みたいに キレイだな
め ざすんだ 弱い自分を 変えるため
し ろい中綿 飛び出ちゃう
で てまいりました パッと明るい殺人鬼
て ん高く おれのバーガー とんでいく
と しょしつで 読書にふける 御曹司
う そじゃない? 十六人目の高校生?
株式会社 スパイク
URL: http://www.spike.co.jp/

HAPPY NEW YEAR!
旧年中は格別のお引き立てを賜り厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程お願い申し上げます。
株式会社 スパイク
Spike
URL: http://www.spike.co.jp/
平成23年 元旦

2011

2012

あけまして
おめでとうございます
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程お願い申し上げます
株式会社 スパイク
Spike
平成24年 元旦
http://www.spike.co.jp/
© Spike All Rights Reserved.

平成二十五年
謹賀新年
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程、
お願い申し上げます。
株式会社スパイク・チュンソフト
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

明けまして 2013
おめでとうございます
平成25年元旦
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程
お願い申し上げます。
株式会社スパイク・チュンソフト
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

謹賀新年
平成二十五年
2013
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程、
お願い申し上げます。
株式会社スパイク・チュンソフト
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

謹賀新年
平成二十五年
旧年中は格別のお引き立てを賜り
厚くお礼申し上げます。
本年も倍旧のご愛顧の程、
お願い申し上げます。
SPIKE CHUNSOFT Co., Ltd.
http://www.spike-chunsoft.co.jp/
© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

2013

出典

P2-3
『ダンガンロンパ1・2 Reload』イメージボード
P4-5
A2ポスターセット用イラスト
P6-7
A2ポスターセット用イラスト
P8-9
『ダンガンロンパ1・2 Reload』
ファミ通DXパック用イラスト
P8
ショップ特典別イラスト　上新電機
デジタル壁紙用イラスト
P8
ショップ特典別イラスト　いまじん
図書カード用イラスト
P9
ショップ特典別イラスト　アニメイト
クリアファイル用イラスト
P10
ショップ特典別イラスト　ソフマップ
テレホンカード用イラスト
P10
ショップ特典別イラスト　シーガル
QUOカード用イラスト
P10
ショップ特典別イラスト　ステラワース
A4クリアファイル＆A3マイクロファイバータオル用イラスト
P11
ショップ特典別イラスト　古本市場.furu1.onlinenet
耐水ポスター用イラスト
P11
ショップ特典別イラスト　GEO
クリアファイル用イラスト
P11
ショップ特典別イラスト　fammys
特製図書カード用イラスト
P12-13
『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』イメージボード
P14
『電撃ゲームス』vol.13号掲載用イラスト
発行：アスキー・メディアワークス
P15
ショップ特典別イラスト　いまじん
予約特典図書カード用イラスト
P16
『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 4コマKINGS』カバー用イラスト
発行：一迅社
P17
『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
コミックアンソロジー』カバー用イラスト
発行：一迅社
P18-19
PSP専用壁紙
P20-21
『電撃ゲームス』vol.15号掲載用イラスト
発行：アスキー・メディアワークス
P20-21
『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
ビジュアルファンブック』用イラスト
発行：ソフトバンククリエイティブ

P22
『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』
超高校級のスーパー限定BOX2パッケージ

P24
ショップ特典別イラスト　アニメイト
図書カード用イラスト

P24
ショップ特典別イラスト　シーガル
QUOカード用イラスト

P25
ショップ特典別イラスト　いまじん
図書カード用イラスト

P25
ショップ特典別イラスト　ステラワース
ステラセット内2L判ブロマイド用イラスト

P26
ダンガンロンパ 超高校級の"らーぶらーぶ"トークセッション
〜ほわわっ、ネタバレもアリなんでちゅか!?〜

P27
『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園
超高校級の公式設定資料集』カバー用イラスト

P27
facebook投稿イラスト

P28
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 京都マルイ」
イベント用イラスト

P28
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 静岡マルイ」
イベント用イラスト

P29
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 新宿マルイワン」
イベント用イラスト

P29
『ダンガンロンパ1・2 Reload』
ソニーストア限定BOX用イラスト 未公開パッケージ案

P30
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 新宿マルイワン」2013春　エポスカード会員特典抽選会C賞

P31
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 新宿マルイワン」2013夏　エポスカード会員特典抽選会C賞

P32
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 静岡マルイ」 エポスカード会員特典抽選会C賞

P33
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in 京都マルイ」 エポスカード会員特典抽選会C賞

P34
「ダンガンロンパ 希望ヶ峰学園購買部 in
紀伊國屋新宿本店」購入特典用ハガキ

P34
2010-2011年クリスマスカード

P34
2012-2013年クリスマスカード

P36
2012年年賀状

P35
2011年年賀状

P36-37
2013年年賀状

CHARACTERS P45

◉キャラクター編

MATERIALS P169

◉資料編

BREAK!!!

◉目次｜ダンガンロンパ1・2 Reload 超高校級の公式設定資料集 -再装填-

CONTENTS

CHARACTERS P255

◉キャラクター編

※「スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園」のページは、「スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園 超高校級の公式設定資料集」の内容を加筆・修正したものになっています。

MATERIALS P391

◉資料編

BREAK!!!

EXTRA P486

◉エクストラ

DANG
RONP
ダンガンロンパ
希望の学園と絶望の高校生
DANGANRONPA

『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 ビジュアルファンブック』カバー用イラスト
発行：ソフトバンククリエイティブ

プロローグ

「希望ヶ峰学園」。
それはさまざまな分野で名を馳せ活躍する
「超高校級の才能」を持つ高校生が集う学校である。
最高峰の教育プログラムが用意された特権的な環境で
世間の羨望と賞賛を浴び、己の才能をさらに花開かせる生徒たちは
誰もがみな、日本の将来を担う人材として
まばゆいばかりの栄光を約束されていた。

そんな希望ヶ峰学園に籍を置く幸運を引き当て
意気揚々と学園を訪れた、ごく平凡な高校生、苗木誠。
しかし戸惑いのうちに放り込まれたのは
夢と希望に満ちた青春の日々ではなく
恐怖と絶望に支配された「コロシアイ学園生活」だった。

学園長を名乗る「モノクマ」は言う。
外の世界に出たければ
誰にも知られないよう仲間を殺して「卒業」しろ、と。

モノクマの高笑いが響き渡る閉ざされた校舎の中で
疑いと焦りが渦巻く奈落に飲み込まれるように
15人の生徒による、生き残るための共同生活の幕が開く。

コロシアイ学園生活のルール

生徒達はこの学園内だけで
共同生活を行いましょう。
共同生活の期限はありません。

夜10時から朝7時までを
〝夜時間〟とします。
夜時間は立ち入り禁止区域があるので、
注意しましょう。

就寝は寄宿舎に設けられた
個室でのみ可能です。
他の部屋での故意の就寝は
居眠りとみなし罰します。

希望ヶ峰学園について
調べるのは自由です。
特に行動に制限は課せられません。

学園長ことモノクマへの
暴力を禁じます。
監視カメラの破壊を禁じます。

仲間の誰かを殺したクロは
〝卒業〟となりますが、自分がクロだと
他の生徒に知られてはいけません。

生徒内で殺人が起きた場合は、
その一定時間後に、
生徒全員参加が義務付けられる
学級裁判が行われます。

学級裁判で
正しいクロを指摘した場合は、
クロだけが処刑されます。

学級裁判で正しいクロを
指摘できなかった場合は、
クロだけが卒業となり、
残りの生徒は全員処刑です。

電子生徒手帳の
他人への貸与を禁止します。

コロシアイ学園生活で
同一のクロが殺せるのは、
2人までとします。

鍵の掛かってるドアを
壊すのは禁止とします。

なお、校則は
順次増えていく場合があります。

Dangan
Ronpa1
DR1
DANGANRONPA KIBOU NO GAKUEN TO ZETSUBOU NO KOUKOUSEI
CHARACTERS
キャラクター編

MONOKUMA
希望ヶ峰学園学園長
モノクマ
MAKOTO NAEGI
超高校級の幸運
苗木 誠
ナエギ マコト

KIYOTAKA ISHIMARU

超高校級の風紀委員

石丸 清多夏

イシマル キヨタカ

BYAKUYA TOGAMI

超高校級の御曹司

十神 白夜

トガミ ビャクヤ

MONDO
OHWADA
超高校級の暴走族
大和田 紋土
オオワダ モンド
LEON
KUWATA
超高校級の野球選手
桑田 怜恩
クワタ レオン

ダンガンロンパ
YASUHIRO HAGAKURE
超高校級の占い師
葉隠 康比呂
ハガクレ ヤスヒロ
HIFUMI YAMADA
超高校級の同人作家
山田 一二三
ヤマダ ヒフミ

SAYAKA MAIZONO
超高校級のアイドル
舞園 さやか
マイゾノ サヤカ
KYOKO KIRIGIRI
超高校級の？？？
霧切 響子
キリギリ キョウコ

ダンガンロンパ
TOUKO FUKAWA
超高校級の文学少女
腐川 冬子
フカワ トウコ
AOI ASAHINA
超高校級のスイマー
朝日奈 葵
アサヒナ アオイ

SAKURA OHGAMI
超高校級の格闘家
大神 さくら
オオガミ サクラ
CELESTIA LUDENBERCK
超高校級のギャンブラー
セレスティア・ルーデンベルク

ダンガンロンパ
CHIHIRO FUJISAKI
超高校級のプログラマー
不二咲 千尋
フジサキ チヒロ
JUNKO ENOSHIMA
超高校級のギャル
江ノ島 盾子
エノシマ ジュンコ

MAKOTO NAEGI
●苗木 誠
ボクらが戦うべきなのは、
仲間同士なんかじゃなくって……
……こんな事を仕組んだ、
黒幕ただ1人なんだ！
DR1
DANGANRONPA 1
Characters
MAKOTO NAEGI
特別な才能も秀でた特技もないごく平凡な高校生ながら、「無作為の選出」という幸運によって、選りすぐりの人材が集う希望ヶ峰学園の生徒として迎え入れられた生徒。入学早々に学園長モノクマの陰謀により、生徒同士の「コロシアイ学園生活」に巻き込まれるが、持ち前の前向きな思考と打たれ強さで次第に仲間との結束を強め、絶望的な状況を打ち破るための手がかりを探る。
苗木 誠
ナエギ マコト
Makoto Naegi
氏名 ナエギ マコト 苗木 誠
一人称 ボク
ログセ ちょっと待って／それは違うよ！
特記 超高校級の幸運
身長 160cm
体重 52kg
胸囲 75cm
血液型 —
誕生日 2月5日（水瓶座）
好きなもの —
嫌いなもの —
出身校 夕闇高校
CV
Charactor Voice
緒方 恵美
COMMENT 『ダンガンロンパ』、みなさんの応援のおかげでここまで来ることができました、ありがとうございます。初めてプレイされた方は、個性的なキャラクターとセリフが満載の本作を楽しんでいただけたでしょうか ？ 本編のをバッチリ味わったうえで、さまざまなメディアミックス展開も楽しんでいただけるといいなと思います。

設定画

表情イメージ

パーカーのマーク

ピンバッジ

ボタン

プレイヤーの自己投影像

ゲームでは「主人公＝プレイヤー」なので、誰もが自己投影できるように、当初は強烈な個性を持たない「普通の高校生」を目指していました。キャラクターデザインの小松崎にも「とにかく普通にして」とオーダーしたと思います。ところが書いているうちにどんどん成長していき、さらに緒方恵美さんの熱演もあって、想像以上に魅力的なキャラクターになってくれました。まさに、キャラクターに命が吹き込まれたような、不思議な感覚を味わわせてもらいました。受け身な巻き込まれ型タイプなのは、デスゲーム的な緊迫感を伝えるためで、そうした性格や外見デザインに合わせるように、「苗木誠」の字面と響きを決定しています。またアニメ化によって「かわいい！」という声とともに「かっこいい！」という声がたくさんあり、彼の成長を感じてもらえたようでうれしいですね。そうした声を受け、今回のReload版では、学級裁判で徐々にたくましさを感じられるように、口調や思考、周りの助言の多さなどのバランスを調整しています。（小高）

パーカーはTPS時代の名残

企画段階から「個性をつけすぎずに」という指示があったので、特徴的なほかのキャラクターに比べて、デザインに非常に苦労しました。探索パートは当初、TPSと呼ばれる三人称視点となる予定で、主人公の背中をつねに見ているという想定から、フードにデザインのあるパーカーを着せています。アンテナは髪型に特徴を出す工夫、また身長が低めなのは、草食系男子のイメージを強調するためのものです。色合いは地味ですが、個人的には好みの配色でデザインできました。（小松崎）

MAKOTO NAEGI
Dangan Ronpa1
MAKOTO NAEGI
◉苗木 誠
FACE VARIATION
Makoto Naegi
表情のバリエーション ◉苗木 誠
【通常】
「ちょっと待って」
【通常(プロローグ)】
「うん……行くぞ……!!」
【困惑(小)】
「それはないよ……」
【怒り】
「どうして……!」
【閃き】
「入れ替えたんだ」
【推理】
「なんとなくだけど……」
【困惑(否定)】
「ちょ、ちょっと待ってよ!」
【推理(口開き)】
「それだけじゃないんだ」
【追及】
「水は出ないはずでしょ?」
【追及(叫び)】
「方法はあったはずだよ!」
【推理(焦り)】
「複数……って事だよな?」
【追及(胸)】
「ここで諦めたりしないぞッ!」
【追及(深刻)】
「前に言ってたよね?」
【推理失敗】
「しまった……!」

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
【目を閉じ】
「いや、それはないよ……」
【驚き(小)】
「ボクに……!?」
【追及(指差し)】
「残ってるはずなんだ!」
【驚き(大)】
「ボクは犯人なんかじゃ……!」
【目を背け】
「間違ってるなら……」
【苦笑い】
「そ、そうだよね……」
Makoto Naegi
◎学級裁判カットイン
【意気込み】
「前に進むんだ!!」
「わかるはずだ……」
【解】
「それは違うよ!」
【論破】
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ◎苗木 誠

CHARACTER PROFILING

Makoto Naegi

人物プロファイリング◉苗木 誠

CHECKPOINT
アンテナ

苗木のトレードマークである、頭頂部のアンテナ。いつも左に曲がっているが、怯えたときは力なくしおれる。事件の真相をかぎつける重要なパーツとも噂されるが、真相やいかに？

CHECKPOINT
顔

個性の強い仲間との暮らしで、すっかり苦笑いが板についた。童顔のファニーフェイスはなかなかの美少年で、山田いわく「腐女子を取り込める」。売り子にと勧誘されるのも納得!?

CHECKPOINT
パーカー

カーキのパーカーはフード部分にちょっぴりハードなデザインがあしらわれたもの。着崩しを石丸にたしなめられ、いざというときの防災頭巾になる、とかなんとか言ってごまかしている。

CHECKPOINT
制服

金の３つボタンが学生らしい、ブレザースタイルの制服。襟には校章をかたどったピンバッジをつけている。厚手のインナーに合わせて前を開けてカジュアルに。

CHECKPOINT
？パンツ

深い絆とは、すなわち包み隠さずすべてをさらけ出すこと。これ以上ない友情の証であるパンツは、友から受け取ることはあろうとも、苗木が見せることは決してない。

ただしシャワールームの監視も怠らない自称学園長の話によると、「超高校級の幸運」がよほど誇らしいのか、ラッキースターをイメージしたポップな星柄トランクスを愛用しているとか……？

CHECKPOINT
靴下

若者に人気な足首丈のアンクルソックス。もちろん毎日のシャワーのときには足の裏まで洗い、朝にはちゃんと履き替えている。なのに腐川に「犬の臭い」と蔑まれた。なぜだ！

CHECKPOINT
靴

赤いローテクスニーカーは時代を越えて愛されるマストアイテム。パーカーの赤ともマッチしている、万人受けする鉄板コーディネイト。

LOVE ♥ 男のロマン

湯けむりの向こうにけぶる、男子高校生の煩悩の権化を拝むための伝家の宝刀、もとい伝説の桶。

モノクマ学園長の RoomCheck! 苗木クンのお部屋編

はあ～。健全な高校生の男子が悶々とした夜を過ごす個室だっていうのに、この地味さって何なの!? もっとやましいモノとか恥ずかしいモノとかないワケ!? 苗木クンにはがっかりだよ！

Check Point! A

ボクが用意しておいてあげたメモパッドだよ。希望ヶ峰学園の校章なんか入ってるともっとリッチな感じがあっていいよね。

Check Point! B

オマエラの部屋の鍵だよ。ちゃんと名前入りのキーホルダーをつけてあるからね。ピッキング不可の精巧なヤツだから不正禁止ね！

Check Point! C

飾り棚に置いてあった模擬刀だね。所詮は作り物なのにご丁寧に飾っておくから、あーんな事件が起きちゃってさ。うぷぷぷ。

Check Point! D

男子の部屋ではナゾの縮れた毛が増殖するんだって。こまめな掃除に粘着テープクリーナーが大活躍！ ボクって気が利いてるー！

【苗木誠の素行調査】

No
Date . .

KEYWORD ——関連する重要語句

超高校級の「幸運」……？

希望ヶ峰学園の生徒と言えば、圧倒的な才能を持ち、誰もがあこがれその一挙手一投足に世間が注目するという、いわば選ばれし者たち。そんな生徒の中にあって苗木だけは、なんの能力も功績もなく、ただ抽選に当たっただけで入学資格を得た「超高校級の幸運」の持ち主。運がいいのも才能だと言うし、本人もそれを呑気に受け入れてるけれど、入学早々眠って起きたら、コロシアイ学園生活なんてロクでもないモノに巻き込まれて、暴力沙汰で気絶したり最初の死体発見者になったり、むしろ不幸の連続。気づけば電子生徒手帳にも、「超高校級の幸運（不運？）」だなんて書かれていて……。こんな彼でも幸運の女神に選ばれし者の面目躍如となるのかな？

もともとは自らも掲示板をチェックする希望ヶ峰学園フリーク。その門をくぐる幸運に恵まれたのが運の尽き!?

愛する妹は超デキる子!?

苗木は両親とひとつ年下の妹の、4人暮らし。仕事のできそうなイケメンの父親に、若くて美人な母親、そして母親譲りのかわいい妹という絵に描いたような幸せ家族で、寮生活を送る長男・苗木に、ビデオメッセージで温かなエールを送っている。ところで、ひとつ年下の妹こまるを、目に入れても痛くないほど大切にする苗木だけれど、しっかり者で身長だって兄より高い彼女、じつは兄よりはるかに頼りになりそうなタイプ。15人が囚われの身になったあと、世界は絶望に支配されて誰の安否もわからないってモノクマは脅すけれど、こんな彼女なら案外、驚くほどのサバイバル生活をしている可能性だってあるかも!?

男のロマンに理性ナシ！

周りの仲間たちが個性もアクも強すぎるあまりに、とかく平凡で目立たない、いわば「安全パイ」的キャラクター扱いを受けている苗木。でもやっぱりそこは健全な高校生男子、絶対にバレないという保証があるなら、誰もが抱く「男のロマン」を追い求めて、女子たちのキャッキャウフフなお風呂シーンをのぞいてみたい！　と思うのはむしろ当然の流れ。ひょんなことから意気投合した葉隠、山田と示し合わせて、抜き足差し足たどり着いた大浴場で、湯けむりと嬌声を目指し「よし……行こう!!」と力強く放つ号令、いつもの彼に比べて、えらく男らしいんじゃない!?

SAYING ——関連する重要な台詞

「それは違うよ！」

命を賭けた学級裁判における、誤った見解への華麗な指摘、それが苗木のオンステージ。仲間の発言にダンガンを撃ち込む研ぎ澄まされた姿は、普段から彼を見下す十神でさえ一瞬たじろいでしまうほどの迫力で、「草食系」で「バカ正直」と言われてばかりの彼が、この時ばかりは見違えるようにカッコイイ！　主人公を名乗るからには、このくらいの見せ場が欲しいよね。

「みんなのボクに対する印象が、悪くなったみたいだ……」

気ばかりあせる学級裁判では、考えぬいた意見でも、時には的外れな結果になることも。もちろんそれも不可欠な推理の積み重ね。でも仲間の冷たい視線は、グサリという音とともに深々と胸に突き刺さる……。互いの生死がかかっているのだから、誰しも必死なのだろうれど、もう少し優しく見守ってくれてもいいじゃない……。

◉苗木誠の人物評価

個性の強い仲間たちに気圧されて、タジタジしていることも多い苗木。でもここぞという場面でビシッと決めるところは、さすが主人公！

石丸 清多夏

イシマル キヨタカ

Kiyotaka Ishimaru

僕の名前は石丸清多夏だ！
座右の銘は質実剛健！
お互い、学業に切磋琢磨して
頑張ろうではないか!!

DR1 DANGANRONPA 1 Characters KIYOTAKA ISHIMARU

品行方正・成績優秀で、誰よりも規律を重んじる「超高校級の風紀委員」。自分だけでなく周囲にも徹底した規則の遵守を求めるため、煙たがられることも多いが、本人はまるで意に介さず、ルールを乱しがちな仲間を相手に日夜熱弁を振るっている。実体験から地道な積み重ねこそが何よりも大切だと信じていて、愚直であろうと己の信念を貫く潔さに深く心を動かされるタイプ。

氏名	イシマル キヨタカ 石丸 清多夏
一人称	僕
ログセ	清聴せよ！／規則だ！
特記	超高校級の風紀委員

身長	176cm	体重	66kg	胸囲	79cm
血液型	—	誕生日	8月31日（乙女座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	開成灘高校				

CV Character Voice

鳥海 浩輔

COMMENT 「石丸清多夏」の印象は、一言で言うと「熱い」です。特定のシーンというよりも、終始叫んでいたのが印象的でした。どんなときでも「石丸君」で、まったくブレることがないですね。プレイしてくださるユーザーのみなさん、ぜひ楽しんでください。

設定画

ぴっちり刈り上げ

鉄板

意外な女性人気

不器用なまでに真面目一直線な石丸。そんな彼にまつわるエピソードでもっとも印象的だったのは、発売後に女性ファンからの人気がグンと上がったことです。キャラクター作りにおいては、基本的にウケや人気をそれほど計算することはないので、この予想外の展開には「そうなんだ !」という驚きしかありませんでした。中盤で大和田の魂を取り込むというアイデアは、プロットの時点で考えていたものです。リアルでない展開を起こすことで予想を裏切りつつも、その中で生まれるキャラクターの感情はリアル。それが『ダンガンロンパ』のシナリオ構成の肝だと考えていますから。

また、アニメ化で改めて感じたのは、鳥海浩輔さんの暑苦しい演技がとにかくすばらしい！ ということ。石丸の日常ボイスをもっと聞きたくなってしまいました。(小高)

狂気の熱血優等生

現在は風紀委員ですが、初期の役柄は熱血優等生で、基本的な設定は企画段階から一貫しています。デザインのうえでの指示は、どこか狂気的なまでに熱いというイメージで、「黒目がグルグルと円を描いている」というものでした。この「狂気」をキーワードに、髪が長く、つねに逆立っている初期のデザインから、軍服をベースにした学ランに短髪という、軍人さながらの方向へとシフトさせています。表情豊かなキャラクターなので立ち絵のパターンも多く、描いていて楽しかったですね。どれもオーバーリアクションですが、とりわけ「泣き」の表情は、全キャラクターの中でももっとも思い入れが強いものになりました。(小松崎)

KIYOTAKA ISHIMARU
KIYOTAKA ISHIMARU
◉石丸 清多夏
【通常】
「では、おじゃまするぞ！」
【通常(焦り)】
「これで……全員か……」
【怒り・悔しい】
「僕の力不足だッ!!」
【悲しみ】
「き……さ……ま……ッ！」
【怒り・悔しい(半べそ)】
「僕は自分が情けない……」
【怒り・悔しい(泣き)】
「兄弟を止められる……ッ!!」
FACE VARIATION
KIYOTAKA ISHIMARU 表情のバリエーション ◉石丸 清多夏
【演説】
「僕の名前は石丸清多夏だ！」
【叫び】
「一体なぜなのだッ!!」
【困惑(小)】
「誰かの悪ふざけか……？」
【ガックリ】
「だ、だが……」
【困惑(大)】
「証拠はあるのかッ!?」
【叫び(指差し)】
「正義は必ず勝つのだッ!!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ⦿石丸 清多夏

CHARACTER PROFILING

Kiyotaka Ishimaru 人物プロファイリング◉石丸清多夏

CHECKPOINT
短髪
襟足をぴっちり刈り上げた清潔第一の五分刈り。もちろんこまめにバリカンで手ずからカットして、だらしなさは微塵も感じさせない。

CHECKPOINT
制服
石丸の品行方正さを体現するかのような、美しい純白の学ラン。折り目は丁寧にプレスされ、1点のシワもシミも見られない。しかも何にも勝る完全無比の服装だということで、同じものを10着も所持している。

CHECKPOINT
肩章
制服のエポーレットは、気取った服ならモール紐などを固定するほか、それ自体が装飾にもなっている、ちょっとお堅いテイストのデザイン。石丸のものは鉄板でできているので、厳しい雰囲気もひとしお。

CHECKPOINT
勲章
誉れある出身高校・開成灘高校の校章を勲章にして胸に。鏡をのぞくたびに、心に念じた崇高な志を今一度噛み締めて。

CHECKPOINT
腕章
赤地に白文字で大きく「風紀」と染め抜かれた、これ以上ないほどに風紀委員な腕章は、いわば彼のアイデンティティそのもの。安全ピンで毎日寸分違わぬ場所に留めている。

CHECKPOINT
長靴
その昔、国を護る日本男子も身につけたという長靴は、膝下までの編み上げデザインの本革製。足全体をグッと絞るように紐を結い上げると、身も心も一層引き締まるというもの。

CHECKPOINT
パンツ
元総理である祖父や、超高校級のマネージャーも愛用するという、大和男子の心の故郷「軍世」ブランドのブリーフ。真っ白な下着に清められて、男は一人前になっていく。

LOVE ♥ 赤いマフラー

仮面をかぶったヒーローが使っていたというマフラー。いかなるときも正義を貫く石丸にうってつけ。

LOVE ♥ 愛蔵リアクション芸集

リアクション芸だけを集めたDVDビデオ。生真面目すぎて人間関係作りに密かに悩む彼にぜひ。

LOVE ♥ アゴドリル

螺旋の力を象徴するという、アゴからドリルが飛び出たアクセサリー。妙な説得力に石丸も納得。

HATE ✕ キャットドッグプレス

一見ペット飼育の本だが、ベッドの話題豊富な若者向け雑誌。公序良俗に反する悪書と石丸立腹。

モノクマ学園長の RoomCheck! 石丸クンのお部屋編

勉強道具がびっしりで、整理整頓も行き届いてて、さすがはクソがつくほど真面目な石丸クンの部屋だよ。んもう〜こんなことに労力使ってたらコロシアイに集中できないじゃん！

Check Point! A
辞書とか参考書って、机の前にキレイに並べるまでが最高に盛り上がるイベントだよね。え？ ちゃんと使ってるの？ へえ〜……。

Check Point! C
お正月の風物詩、書き初め！ボクのオススメは「春先は凶暴につき熊出没に注意！」だよ！え？ 書き初めじゃないの？

Check Point! B
毎日制服にアイロンをかけてるんだね。しかも制服だけじゃなくて腕章もこんなに揃えてるなんて、つくづく物好きなんだね。

Check Point! D
剣道部でもないのに竹刀を振り回すのが好きなヤツって何なの？地面に立てておでこをくっつけてぐるぐる回ってスイカ割るの？

【石丸清多夏の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

真面目一徹、法の番人

たとえそれが実質的な監禁生活だとしても、秩序と規範を遵守しないでは生きられない、根っからの風紀委員体質な石丸。彼にとっては決まりを守るというのは呼吸するのと同じくらいに当たり前のことなので、仲間がどんなにウンザリしていようとも、それを押しつけることを止めないし、異常事態を理由にサボろうなどという発想だって、これっぽっちも持ち合わせていないのです！　モノクマが勝手に押し付けてきた朝のモノクマ体操さえも、最前列で真剣にやっているんだから、本当にバカがつくほど真面目だなあ！

勉学が学生の本分

石丸にとって学生とは、ずばり勉強に明け勉強に暮れる身分のこと。「学生とは勉強のプロであるべき」が身上で、閉じ込められたおかげで授業が遅れるのをいたく気にかけ、「ヒマ潰しに勉強している」というのだから、その生真面目さと熱心さには、素直に頭が下がります……。

規律正しい生活を守る腕時計は、文字盤が大きくシンプルなタイプを愛用。質実剛健なモットーが出てるよね。

「凡才」が越えるもの

誰もが認める優等生の石丸は、努力家であることを自負していて、天才扱いされることを強く嫌う。それは汚職事件を起こし一家を窮乏に追いやった祖父・石丸寅之助元総理が、そうした天才肌の人間だったから。「努力知らずの怠け者」である身内の身勝手さのあおりを受けて辛酸を嘗め続けた石丸は、「努力を積み重ねた凡才」としての自分の存在で、祖父を越えたいと思ってる。「誰よりも尊敬し、誰よりも憎む」と言う言葉に、それでも祖父の偉大さを認めざるを得ない石丸の苦悩、報われる日を信じたい！

SAYING ——関連する重要な台詞

「不健全ではないか……！ 男女が……1つの部屋に泊まるなど……！」

朝日奈と大神とが同じ部屋で一夜を過ごした！　そんなふたりの告白に石丸は血相を変え、不純異性交遊を指摘するけれど、大神はご存知の通り正真正銘の女子高生で、女子同士でなにをしようが問題ナシ。高速で謝罪するハメになった石丸のうっかり、みんなも同意しかけたよね!?

さくらちゃんの迫力には、石丸でなくてもつい勘違い！　ちなみに他人の部屋での就寝は校則の認めるところ。

「僕らは互いに裸を見せ合う必要があるのだ！　さぁ、見せたまえ！ 僕に裸を見せたまえ!!」

男同士の友情は、着飾るものを一切廃した、裸の付き合いから生まれるというのが石丸の持論。だから自由時間に共同浴場で行き合おうものなら、こんな風にあらぬ誤解を招きかねないセリフで、強引に誘われてしまう。大和田とのサウナ対決を通して兄弟の契りを結んだのも、石丸にとっては起こるべくして起こった友情メイキング・ストーリーだったのかも。それにしても笑顔で脱げと迫られるのは、ある意味恐怖体験です！

「もうすぐ10時になっちまうぞ！ よい子は寝る時間だろーがッ!!」

大和田の熱い魂に触れ、彼の気迫とともにヤンキー口調まで感染った石丸。優等生な日頃の彼からは及びもつかない乱暴な言い草に一堂あっけにとられるが、そこはやはり規律第一の男のこと、不良少年にはあり得ない「10時就寝」を仲間に諭し、もちろん自分も決まりを遵守する。怒鳴られたあげくに口やかましさも変わらないというんじゃ、いつもの石丸よりタチが悪い!?

◉石丸清多夏の人物評価

規律と風紀を重んじ、ささいなルール違反も許さない。熱血漢で自分にも他人にも厳しい石丸、仲間たちからも少々煙たがられてる!?

十神 白夜

トガミ ビャクヤ

Byakuya Togami

他人に決めてもらわねば
何も出来ないお前らが、
偉そうに、疑問など口にするな

ビジネスの世界だけでなく政界にも多大な影響力を持つ、巨大財閥十神グループの御曹司で十神家の次期当主。生まれながらのエリートである「超高校級の御曹司」として、ほかのメンバーとは一線を画する威圧感を放っている。英才教育の賜物である優れた頭脳と圧倒的な自信ゆえに仲間を見下し、命がけの学級裁判もあえて他者を翻弄して茶番のように楽しむ素振りさえ見せる。

氏名	トガミ ビャクヤ 十神 白夜
一人称	俺
ログセ	愚民め／下らん
特記	超高校級の御曹司

身長	185cm	体重	68kg	胸囲	81cm
血液型	—	誕生日	5月5日（牡牛座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	グリーンヒルハイスクール				

CV Charactor Voice

石田 彰

COMMENT▶ 「十神白夜」は非常に頭がよく、その質も普通の人とは違うキャラクター。自分でもそれをわかりつつ、賢さを周囲との摩擦を少なくしようともしないので、とても嫌味なヤツに見えますね（笑）。謎や伏線が見つかるとよりやりがいもあるので、ぜひ心して掛かってください。「続編」についても、みなさんの想像力が試されるかもしれません……。

設定画

表情イメージ

ラフスケッチ

ボタン

校章

CREATOR'S COMMENT

じつは筆頭「いじられキャラ」

いわゆる「御曹司キャラ」ですが、それを全体的に過剰にしたキャラクターです。イケメンで冷たくてカッコイイというイメージの十神ですが、じつはスタッフ内ではすっかりいじられキャラという立ち位置が定着していて、たとえば、彼を主人公にしたスピンオフ小説をイメージした話では、「十神財閥が破産して彼が貧乏になる話がいいね」、「十神はプライドが高いから、きっと前だけは豪華な服を着て、でも素っ裸なんだろうね」なんていう冗談を言われてしまったり。……すみません！　十神財閥の鳥葬だけは勘弁してください!!（小高）

ダークヒーローから「かませメガネ」へ

企画段階から「かっこいいキャラ」のポジションではあったのですが、自分は美少女や美形のキャラクターが苦手だということもあり、主人公苗木と同じくらいにデザインに苦労し、実際にもっともリテイクが多くなりました。プロットを読んだ段階では、とにかく冷酷なダークヒーローという印象だったので、自分なりにバイカーファッションをはじめとしたキャラ付けをしていたのですが、やはり「御曹司」というキーワードがわかりやすいようなデザインに、という要望により現在に至ります。初期は本当の意味での主人公のライバルだったのに、ジェノサイダーの登場によって「かませメガネ」になってしまったかわいそうなヤツです。（小松崎）

BYAKUYA TOGAMI ◉十神 白夜

BYAKUYA TOGAMI

FACE VARIATION

BYAKUYA TOGAMI 表情のバリエーション ◉十神 白夜

【通常】
「十神白夜だ……」

【通常(目線)】
「目障りだ。下がれ……」

【ニヤリ】
「バカの1つ覚えだな……」

【冷酷】
「さっさと出て行け」

【睨み】
「何度も言わせるな」

【悔しい】
「さっさとしろ……!」

【困惑(小)】
「どうも違和感があった……」

【見下し】
「まぁ、いいだろう」

【追及】
「根拠はそれだけか？」

【推理】
「これで繋がった……」

CHARACTER PROFILING

Byakuya Togami 人物プロファイリング◉十神 白夜

BYAKUYA TOGAMI ◉十神 白夜

CHECKPOINT
御曹司のメガネ
上側に縁がない、逆ナイロールタイプのメガネ。メタルフレームが彼のインテリジェンスをさらに印象付けている。その奥で野生動物さながらにギラギラと光る瞳が有無を言わさぬ迫力。

CHECKPOINT
御曹司のネクタイ
リボン状の帯布を衿元で交差させ、中心をピンで留めるクロスタイ。別名コンチネンタルタイとも呼ばれる格式の高いタイプで、尊大不遜な彼によく似合う。

CHECKPOINT
御曹司のスーツ
185cm68kgという日本人離れしたスタイルに完璧にフィットした、生地も仕立ても超一流のスーツ。シャツは襟台が立ち上がったドュエボットーニ風のもので、こちらも見るからに高級品。

CHECKPOINT
御曹司の右手
日本の金融市場を手中に収める御曹司の右手は、世界を相手にしたグローバルな舞台でもその手腕を披露する。ゆえに生き残りを賭けた学級裁判の法廷で突き出す指にも、わずかの迷いさえなし。

CHECKPOINT
パンツ
エリートに愛される「支配者」ブランドの高級品で、さらに十神家のオーダーメイドの逸品。成金がいくら金を積んだところで、決して真似ることはできない本物の王者の証明。

CHECKPOINT
御曹司の懐中時計
右のポケットに忍ばせている懐中時計。ジャケットの第一ボタンにピンで留めたシルバーのチェーンが粋なアクセントになっている。

CHECKPOINT
御曹司の革靴
1点の曇りもなく磨き上げられた革靴は、正統派のオックスフォードスタイル。足元にまで気を抜かないのが超一流の人間の流儀。

LOVE ♥ **ルアックコーヒー**

ジャコウネコのフンから採取される、芳醇で超希少なコーヒー。十神のような帝王にのみ許される。

LOVE ♥ **スカラベのブローチ**

古代では聖なる虫として崇拝されたスカラベをかたどったブローチ。神のごとき男によく似合う。

LOVE ♥ **ペーガンダンス**

巨大な神となり人間に天罰を下す、幻のR指定ゲーム。そのコンセプトはまさに十神の鉄槌そのもの。

HATE ✕ **ツルカメダイヤモンド**

婚約指輪として一世を風靡したダイヤモンドリングを模したガラス製の偽物。彼の前に偽物など!

モノクマ学園長の RoomCheck! 十神クンのお部屋編

ホンモノのお金持ちって、わかりやすい成金趣味よりも地味な高級感を求めたりするよね。十神クンの部屋も実際はいくらかかっているのやら、さすがのボクも見当がつきませんなあ。

Check Point! A
バイオリンか何かだよね。名器って億単位の値がつくんだって。漢方で名高い熊の胆だって、結構お高いんだぞ、ガオー!

Check Point! B
絵ほど価値を決めるのが難しいものってないよ。名画の蒐集だって結局は芸術鑑賞じゃなくて投資が目的ってことも多いもんね。

Check Point! C
アーッハッハ! 入口からレッドカーペットを敷いてるなんて、十神クンったら冗談キツイなあ! 人生のスターダムってワケだね!

Check Point! D
名ゼリフ「貴様を殺す、必ずだ!」に欠かせない十神メガネだよ! まさか10本も用意してたなんて、なかなか用意周到だねえ!

【十神白夜の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

超高校級の完璧

常人では考えれらないほどの財を有し、世界中にコネクションを持つ十神家。その御曹司である十神は、次期当主にふさわしい英才教育を受け、自身もあらゆる力を持っていることを自負している。血筋だけでなく頭脳も容姿も運動能力もなにもかもが超高校級で、いわば"超高校級の完璧"。だから殺人現場でもトリックを見抜いているという絶対の自信の下、「毒薬にしか見えない薬物」だってためらうことなく一息にあおってしまう。苗木のことを凡人だと蔑み、憐れんでいるのは重々承知だけれど、もはや住んでいる世界が違いすぎて、言い返す気も起きないよね。

戯れの捜査撹乱

いかにコロシアイが行われようが、「俺は死なん。その可能性すらない」と豪語する十神は、事件の第一発見者になったのをいいことに、なんと自ら殺人現場に手を加えて捜査を撹乱！　超絶自信家ならではの芸当だけど、無茶苦茶だよ！

仲間が犯人の目星を誤ったら自分の身さえ危ないっていうのに、仲間をからかう余裕と高慢さは天下一品。

「かませメガネ」なライバル!?

クールで傲慢で、天敵モノクマにも恐れることなく挑みかかる十神は、ぶっちゃけ苗木よりも主人公っぽい存在感ビシバシ。でも裁判では思いもよらない盲点を苗木に突かれて、「なん……だと……？」、「説明しろ苗木」だなんてたじろいだり、果ては引き立て役に甘んじることもしばしば。そりの合わない朝日奈はそんな十神を「かませメガネ」と吐き捨てたり殴ったり、モノクマは「主人公っぽい雑魚キャラ」と爆笑。超高校級の御曹司にこのような屈辱、万死に値する！

十神財閥の真相

十神家の当主というビッグすぎる椅子は、意外にも嫡男への世襲ではない。当主は世界中の優秀な女性との間に子供をもうけ、やがて子供同士で次期当主の座をかけ、血塗られた争いをするのだとか。末弟ながら15人の異母兄姉をすべて蹴落として勝ち残った十神は、すなわち御曹司の座を命がけでつかんだというワケ。彼の絶対的な自信も、こんな壮絶な経験を聞かされればうなずけるかも。

SAYING ——関連する重要な台詞

「その時は、俺がお前を殺す。勝利を宿命付けられた"十神"の名にかけてだ……」

これこそが十神の十神たる言葉。すなわち世界の頂点であることが自明の「十神」の名の下に、諸悪の根源モノクマの抹殺を宣言した、有無を言わさぬ帝王の決めゼリフ！　容赦も慈悲も持ち合わせない冷血男を怒らせたら、さすがのモノクマだってきっとタダでは済まない!?

「手の中のスズメは屋根のハトよりも良い…」

それは遠くにある優れたものより、近くにある劣ったものの方がよいという、ドイツのことわざ。ここにはいない優秀な人材よりも、身近にいる愚かな人間の方がまだマシだからと、十神は五千五百万円という破格の報酬をちらつかせ、苗木に自分の雑用係になるよう持ちかける。この夢のようなやりとりは、じつは苗木を試すためだったらしいけれど、凡才の皮をかぶった隠れキレモノ苗木を、裏では意外と評価しているのかも？

◉十神白夜の人物評価

自分以外のすべての人間を、存在価値なしと言い切る十神。その傲慢さと圧倒的な自信が、殺伐としたコロシアイ学園生活に一石を投じる!?

大和田 紋土
オオワダ モンド
Mondo Ohwada
ざけんな、何が校則だ！
そんなモンに支配されてたまっかよ！
MONDO OHWADA
●大和田 紋土
DR1 DANGANRONPA 1 Characters MONDO OHWADA
日本最大最凶と称される暴走族「暮威慈畏大亜紋土」の二代目総長。万事が喧嘩腰で、気に入らないことがあると口より先に手が出るタイプで、モノクマの監視下にある学園生活では、厄介事を引き起こすのではないかと不安視されている。しかしひとたび打ち解けた相手には掛け値ない友情を寄せる情の篤い男。“族”の魂を宿した立派なリーゼントヘアがトレードマークである。
氏名 オオワダ モンド 大和田 紋土
一人称 オレ
ログセ 男の約束／コラァ！
特記 超高校級の暴走族
身長 187cm
体重 76kg
胸囲 86cm
血液型 —
誕生日 6月9日(双子座)
好きなもの —
嫌いなもの —
出身校 火山第一高校
CV Charactor Voice
中井 和哉
COMMENT 「大和田紋土」の印象は「強烈 !」でした。見た目のインパクトひとつ取っても、昨今のゲームにはあまりいないクッキリとしたワルですね。でも周りから浮かないのかなと思ったら、ほかのメンバーも相当に強烈。それだけに何度演じても気持ちいいです。「愛すべき馬鹿」は大好きです(笑)。みなさんに好評の本作、今後の展開もどうぞ楽しみに！

設定画

①を襟部分に
②を正面から見て左側に。
③を正面から見て左腕に

鬼のバックル

パンツは腰で履いているので実際の股の位置はこのへん

裏地はパープル

大亜紋土は砕けない。
大亜紋土は高き圧力により生まれ…
男の魂は逆境により生まれる…
松明のごとく今に火花の輝きを散らせよ。
小さくとも最も強く光り輝くダイヤモンドたれ。

ラフスケッチ

背中の刺繍

バックル

ボタン(ダイヤモンド)

ボタン(大亜紋土)

CREATOR'S COMMENT

髪型は絶対譲れない！

ヤンキーキャラは大好物なので、どうしても入れたかったキャラクターです。デザインを調整する段階で、とくに「髪型だけはどうしてもこれにしてくれ！」と頼み込みました。また彼の名前について、大和田の兄が「大亜」という名前で、ふたり合わせて「ダイアモンド兄弟」なのですが、じつはこれにはモデルがいるんです。高校時代にこんな名前の兄弟がいるらしいという噂を耳にしていて、『ダンガンロンパ』製作時はそれを拝借したという経緯で生まれました。(小高)

超高校級に面倒な「とうもろこし」

大和田は古き良き時代の「ヤンキー」ですが、当初の設定は「番長」でした。そのため初期のデザインは、ワルというよりも「頼れる番格」、すなわち太古の番長漫画のイメージです。髪型も現行のものとは異なり、オーソドックスなオールバック寄りのリーゼント。このころのイメージはイベントで登場した紋土の兄「大亜」に使われています。その後、より個性を出すためにリーゼントがどんどん誇張され、角のようにとがったものから軍艦がイメージの形状へ、そして設定自体が「暴走族」になったこともあり、最終的に「とうもろこし」になりました。特徴こそ出ましたが、描き続けるうえで最悪に面倒な髪型になってしまい、非常に後悔したキャラクターでもあります。(小松崎)

MONDO OHWADA
◉大和田 紋土
MONDO OHWADA
【通常】
「おう」
【通常（焦り）】
「もう一回、見に来たんだよ」
【通常（目線背け）】
「ヨロシクな……」
【睨み】
「あのクマ野郎……！」
【怒鳴り】
「るせぇっ!!」
【笑顔】
「恩に着るぜ！」
FACE VARIATION
Mondo Ohwada
表情のバリエーション ◉大和田 紋土
【後悔（小）】
「すまねぇな兄貴……」
【後悔（大）】
「オレは……!! オレは……ッ!!」
【困惑（小）】
「クソがぁ……！」
【困惑（大）】
「あ、ああん!?」
【喧嘩上等】
「今更シカトかぁ……!?」

【驚き（大）】
「……ど、どういう意味だッ!?」
【驚き（小）】
「マジ…かよ…ッ!!」
【推理】
「……オメェもそう思ったか？」
【照れ】
「お、おぅ……」
【気まずい】
「まぁ、その話はよそーぜ」
【諦め】
「そこまではわかんねーよ……」
【背中向け】
「どうしても……勝つんだ……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿大和田 紋土

CHARACTER PROFILING

Mondo Ohwada

人物プロファイリング◉大和田 紋土

CHECKPOINT リーゼント

暴走族の代名詞、金髪にブリーチした特大ボリュームのリーゼント。手ぬぐいもかけられるほどにハードにセットするのは一苦労だが、美しい稜線を描いてこそ、男の矜持というもの。またの名をトウモロコシ。

CHECKPOINT 長ラン

暴走族のファッションと言えば、膝下まである長い学ラン、すなわち「長ラン」が定番。詰め襟部分が高いのも特徴で6cm程度だ主流だが、大和田のはうなじをすっぽりと覆う超ハイカラー。裏地はこれまた派手で豪奢な総紫。

CHECKPOINT ランニングシャツ

喧嘩相手をビビらせるぶ厚い大胸筋を、ランニングシャツからのぞかせて。もちろんここ一番の場面では、サラシ姿で登場するのが由緒正しきゾクの伝統。

CHECKPOINT 金刺繍

長ランにはド派手な龍の紋様と「暮威慈畏大亜紋土」の誓いがびっしり。黒の学生服に金刺繍は硬派な男気によく似合う。

CHECKPOINT ベルト

鬼瓦そこのけの凶悪な顔のベルトバックル。ダボついたパンツを合わせることが多い暴走族系ファッションでは、見た目の迫力だけじゃなく、実用的な意味もちゃんとあるとか。

CHECKPOINT パンツ

フィット感に定評のあるボクサーパンツで、バイクを乗り回すときにぴったりだと愛用している。取り立てて趣味というワケではないが、気づけば手にしていたという虎柄で。

CHECKPOINT 白靴

長ランに合わせるのは昔気質な扁平な白ローファー。今風なスニーカーなどという軟弱なものでは、二代目総長の示しがつかない。

LOVE 最速カップラーメン

熱湯を注いで3秒で食べられる即席麺で大和田のお気に入り。ただし30秒後にはのびる。

LOVE ローラースリッパ

家の中を高速移動する、かかとに車輪がついたスリッパ。乗り物好きの男のハートに華麗にドリフト。

LOVE 高級チンチラシート

暴力的に赤色が映える毛皮のシートカバー。大和田はじめ暴走族たちには気品あふれて見えるとか。

HATE 塩

おもに海水から作られる基本調味料。大和田でなくともわざわざもらって嬉しいものではない。

モノクマ学園長の RoomCheck! 大和田クンのお部屋編

暴走族ってスタイルであり、ファッションだとボクは思っています。だから暴走族を名乗る者にはわかりやすい記号、すなわち誰にでもアピールできるアイテムが不可欠なのでーす。うぷぷ。

Check Point! A

こういう大きな旗をバイクの後ろに立てて走るんでしょ？ 風にあおられたりして危なくないのかなあっていつも思ってるんだ。

Check Point! C

5Gの「ひのきの棒」的なものなんかで本当に満足してるの？ 1500Gの「はがねの剣」こそがカタルシスなんじゃないの？

Check Point! B

これって全部バイク雑誌だよね。哲学書とか経済誌とまでは言わないから、たまには教科書くらい開くのも悪くないよ？

Check Point! D

大和田クンのチーム、「暮威慈畏大亜紋土」のカラフルな幟だよ。んもう、オマエラってホント、難しい漢字だけは得意だよねえ。

【大和田紋土の素行調査】

No
Date

KEYWORD
――関連する重要語句

男の約束

「暮威慈畏大亜紋土」の二代目総長として、全国のヤンキー連中から尊敬と畏怖を集める大和田は、死んだ兄・大亜から任されたチームを、なにがあっても死守する覚悟。ログセの「男の約束」も、死の間際に兄が遺した言葉だからで、荒っぽい中にも筋や義理を通すのが生き様だとか。ちなみにバイクは「男ならカワサキ」派らしいけど、そんなに改造してたらわからないよ！

恋は悪路で10連敗！

地声も大きければ、怒声はさらに大音量。しかも緊張すると自制が効かず、意味もなく怒鳴り散らして相手を怯えさせ……。そんな不器用さがアダになり、大和田は勇気を振り絞って告白するも、相手女性の怒りを買う失態続きで、なんと目下10連敗で記録更新中とか。モノクマを吊し上げる気迫からも、そのムダな迫力は想像がつく!?

夢は「世界一の」大工

暴走行為で名を馳せる大和田だけれど、将来の進路はその筋でもバイク関連でもなく、手堅い職人系で「大工」。これまで「ぶっ壊す」のを主体にしてきたぶん、今度は創造を目指すのだという、意外にも真面目なビジョンを持っている。しかし早くも今から「世界一の」と但し書きをつけられる自信過剰ぶりに、苗木もタジタジ!?

SAYING
――関連する重要な台詞

「オレが先に見つけたら、処刑の前にぶっ殺す!! マジで、完璧に、グチャッと殺す！」

誰もが冗談だろうと思っていたモノクマの言う「コロシアイ」、ところが悲劇は本当に、生徒の誰かの手で引き起こされてしまう！　変わり果てた被害者の姿を目にした大和田は、仲間の裏切りによる身勝手な犯行に、怒り大爆発。大和田みたいにガタイのいい男を敵に回したら、ホントにグチャグチャのドロドロにされそうで、みんな顔面蒼白に……。でもただでさえ見境なく暴れるタチだから、そのうち彼自身がモノクマあたりにぶっ殺されなきゃいいんだけれど!?

モノクマの手にかかって、彼のほうが口溶けのいいバターみたいにグチャッと……なんてならないでよね？

「地獄の果てに兄弟の契りが待ってたとはな……このオレにも予想がつかなかったぜ……」

大和田と石丸、男のプライドを賭けた根性試しは、すなわち時間制限なしの耐久サウナという、文字通り命がけの大勝負。強引に立会人に指名された苗木があきれて帰ったあとにどんな戦いがくり広げられたのか、夜明けを迎えたふたりは「兄弟の契り」を交わしたマブダチになっていた！　でも大和田みたいに服を着たまま入ると、汗が気化せずヤケドにつながり大変危険。サウナなんかで命を落としてる場合じゃないよ!?

「ちなみにオレは犬派だ！」

……って大和田にそう凄まれたら、自分が好きなのは猫だと答える命知らずがいるワケない！　苗木に強引に同意させ、9歳で死んだ愛犬チャックの思い出を涙ながらに語る彼、その犬種はドーベルマンだのブルドッグだの、飼い主に匹敵する獰猛な犬種なのかと思いきや、小柄なマルチーズとはこれまた意外……。

◉大和田紋土の人物評価

絶滅危惧種並にベッタベタの、健康優良不良暴走族。男と男の約束を何より重んじる義理堅い大和田は、一度仲良くなると「イイヤツ」タイプ！

夢に向かって突っ走る今のオレって、
マジでマキシマムにカッケーッス!!

桑田 怜恩

クワタ レオン

Leon Kuwata

全国優勝を飾った野球部のエースである「超高校級の野球選手」。ピッチャーかつ4番バッターという、実力だけ見れば誰もが認めるヒーローなのだが、本人はとことん野球嫌いで、目下バンドを結成するため活動している。軽薄そうな見た目に違わぬいい加減な性格で、努力や真面目さとは対局に位置し、とかく共同生活の輪を乱しがち。始終軽口を叩いては「モテ」への情熱を語っている。

希望ヶ峰学園 生徒調査資料

氏名	桑田 怜恩（クワタ レオン）
一人称	オレ
ログセ	〜っしょ／ダセェ／アホ
特記	超高校級の野球選手

身長	175cm	体重	67kg	胸囲	80cm
血液型	—	誕生日	1月3日（山羊座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	LL学園				

CV Charactor Voice

櫻井 孝宏

COMMENT 「桑田怜恩」はガチャガチャしていて、おもしろいキャラクター。バカなんだけど愛嬌はある……と、僕は思っています（笑）。この役柄のアフレコはスポーツのようで、演じるたびに大汗をかいています。みなさんも、ほとばしる汗を感じながら本作を楽しんでいただけたらうれしいです。

設定画

チョーカーのデザイン
チェーンを追加。
模様は→
LL学園校章
シャツに部分的にスタッズを追加（形状はベルトのと同様）
校章を刺しゅうで（Textureではりつけで OK）
Tシャツプリント概要
シャツはもう少しデフォルトではだけててもいいかも

『ダンガンロンパ』の特攻隊長

野球少年だけどミュージシャンを目指している。だけど本当はやっぱり野球が好き！　というところに妙な人間臭さを感じさせ、好感の持てる人物です。桑田はデザイン自体ももっとも早く完成し、またアフレコも最初に行われたキャラクターなのですが、櫻井孝宏さんが見事に演じてくれたおかげで、その後の方向性が見えてきました。いわば『ダンガンロンパ』の特攻隊長的な位置づけですね。下の名前「怜恩」はトリック上の都合で変更され、現在のものになっていますが、もともとは違う名前でした。ですが……当初はなんだったのか、もう忘れてしまいました（笑）。（小高）

男子メンバーの基準キャラ

苗木に先んじて完成したキャラクターで、女子の舞園ともども、『ダンガンロンパ』の男子キャラクターのベンチマークになった人物です。そのため苗木よりも一般的な体型で、身長も「ラバーソール込みで」175cmと標準。強いて特徴的な点を挙げるならアゴヒゲくらいでしょうか。パンクというジャンルが個人的に好きなこともあり、桑田の服装は自分の好きなディテールでデザインしました。ただし前述の理由で彼と舞園は企画段階から何度も使用された結果、開発メンバーに飽きられ、本編では真っ先に退場してしまうという、なんとも悲しい扱いになってしまいました。（小松崎）

LEON KUWATA
【通常】
「なんなんだよぉ」
【チャラい】
「あ？　どーしたん？」
【笑顔（大）】
「最強っしょ!!」
【笑顔（小）】
「オメーらに任すわ！」
FACE VARIATION
Leon Kuwata
表情のバリエーション ⦿桑田 怜恩
【怒り】
「このクソボケウンコタレっ!!」
【困惑（小）】
「お、おしおきって……！」
【怒り（口閉じ）】
「ちょ！　コラァ！」
【困惑（大）】
「た、頼むよぉ……！」
LEON KUWATA
⦿桑田 怜恩

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ⦿桑田 怜恩

CHARACTER PROFILING

Leon Kuwata

人物プロファイリング◉桑田 怜恩

CHECKPOINT

髪型

「超絶的にハズい」マルコメ君を強いられた野球部時代から一転、一生懸命伸ばして手に入れたスタイリッシュな髪型。どの角度から見られてもかっこよく映るように、毛束の流れまで研究し尽くしている。

CHECKPOINT

ピアス

右耳にはびっしり6個のフープ型、そして下唇にもひとつ。ファッション性目当てでパンクなロックを志すという不純極まりない動機なら、何はなくともまずは開けておかないと。

CHECKPOINT

アゴヒゲ

トレードマークのアゴヒゲは普段は左向きにハネているが、怒ったときには尖ったり広がったりするのも見どころ。髪と同じ赤毛にカラーリング。

CHECKPOINT

安全ピン

シャツの襟元にあしらった超巨大安全ピン。チェーンやジッパー、安全ピンはどれもパンクロックのアイコンゆえに、何事も形から入る彼にとってはド定番アイテムと言えるかも。

CHECKPOINT

バット

野球嫌いといいながら、じつはちゃんと部屋には愛用のバットを置いている。素直になれる日が来たら、また千本ノックでスポ根するつもり。

CHECKPOINT

ベルト

メタリックな輝きが目を引くスタッズつきのベルトは、シャツのディテールともコーディネイト。軽薄なメンズ御用達の腰履きパンツには、こんなノリがベストマッチ。

CHECKPOINT

パンツ

体の動きにジャストフィットし、熱気もこもらない、スポーツ用機能性ショーツ。口ではイヤだと言いながらも、やっぱり野球への思いがあるからこそ、いつもこれを手にとってしまう。

CHECKPOINT

靴

パンクロッカーの定番アイテム、厚底のプラットフォームシューズ。桑田のものなどまだまだ序の口で、10cm以上がっつり盛るものもザラである。モテのためにもうちょい背が欲しかった自称175cm男子には、オシャレと見栄えの両方を兼ねて。

LOVE ♥ **ヤス・シシドのTシャツ**

桑田も崇拝する伝説のパンクロッカー「ヤス・シシド」がプリントされたTシャツ。限定100枚生産。

LOVE ♥ **プロジェクトゾンビ**

女性ロックボーカリストがゾンビを奴隷のように扱うR指定ゲーム。発売中止のレアモノで桑田垂涎。

LOVE ♥ **ブルベリの香水**

女性に好まれる香りだと男性に人気のある香水。ベタなモテテクを信じる桑田が使わないワケない。

HATE ✕ **みどりの着ぐるみ**

恐竜に似た着ぐるみで、一世を風靡したキャラクターもの。イケてないので彼は見向きもしない。

モノクマ学園長の RoomCheck! 桑田クンのお部屋編

ちょっと桑田クン、野球の「や」の字もないんだけど！　嫌いなのは知ってるけどさあ、我が校に来たからには、建前だけでももうちょっと野球少年っぽくしてもいいんじゃない？

Check Point! A

自称パンク好きってなんで人間の頭蓋骨が好きなの？　鯛の頭にはもうひとつ鯛が入ってるんだよ？　そっちのほうがおめでたいよ！

Check Point! C

ギターケースを背中に担いで気だるい感じで街を歩くのが最高にかっこいい。そう思っていた時期がボクにもありました。

Check Point! B

CDやDVDって豪華な限定版パッケージが欲しくなるんだけど、それだとこんな風にキレイに収まらないんだよね。悩ましいよ。

Check Point! D

目立ってモテるためにはボーカル。桑田クンの潔さってある意味男らしいよね。ぜひその美声を聞かせてもらいたいなあ。うぷぷ。

【桑田怜恩の素行調査】

No
Date . .

KEYWORD ──関連する重要語句

野球嫌いのエース

高校野球では全国優勝を果たしたチームのエースで、ピッチャーでもあり4番バッターも務めるという桑田。その活躍にプロも大注目な「超高校級の野球選手」だが、本人はとことん野球嫌いで、これまで一度も練習したことがない。ではなぜ心底嫌う野球をやるのかというと、ただ勉強をしなくてよいという、これまた軽薄な理由。好きでもないのに頂点に立つあたりが、単なる努力家ではたどり着けない「超高校級」の才能の現われなんだろうけれど、世のピュアな野球少年からすれば、なんとも報われない話かも……。ところでかっこよさをなにより大事にしたいのに、野球の試合のために屈服せざるを得なかった、生涯の恥である坊主姿、通称「マルコメ君」は、「マジでマキシマムにカッケーッス!!」なスターダムを描く桑田にとって、封印すべき過去なんです！

男のモテ道

桑田の行動理念はずばり「モテ」ること。目下計画中だとあちこちで言いふらしているバンド活動も、デビューも視野に入れているというわりには、さして音楽が趣味というワケではなく、女子の視線を独り占めしたいという安直な理由。ゆえにボーカルを選んだのも適性云々はそっちのけで、見た目重視だから。いつも通っている美容院のお姉さんに持ち上げられたらしく、すっかりその気なのは結構だけれど、浮かれすぎてるとうっかり足元をすくわれて、刃傷沙汰になりかねないから気をつけてよね!?

目指すはパンクロックの世界のテッペン。人気アイドルグループ・トルネードなんて目じゃない!?

不良野球児でも腕はホンモノ。焼却炉の口めがけてゴミを投げ込むなんて芸当も、彼にかかれば朝飯前！

SAYING ──関連する重要な台詞

「マイフレンドである苗木に質問なんだけど……」

どんなときでも軽いノリを忘れないのが、桑田の最大の長所。深刻な話も冗談めかしてしまうのが玉にキズだけれど、そんな憎めない人柄と人好きする笑顔を武器に、誰とでもあっさり仲よくなってしまう。つまりよくも悪くもフレンドリーで、さほどやり取りをしたこともないうちから、苗木にも「マイフレンド」呼ばわりでトークタイム。そういえばこんな風にやたらと軽くて、すぐに相手を「ソウルフレンド」扱いするピンクの髪の「先輩」が、いたような気がするなあ……？

「野球の千本ノックは嫌いだけど、夜の千本ノックなら大好き……なんちって！」

世の女性たちからチヤホヤされたい！ そしてムフフな夜を過ごしてみたい！ 男子高校生ならきっと誰もが抱くそんな妄想って、女子の前ではあんまり言えないけれど、男同士だとはばかることなく口にしちゃうもの。下品な冗談に人のいい苗木は思わず苦笑いしつつも、ちょっぴり小出しにされた桑田とっておきだという「山盛りのすげーネタ」には、密かに期待大!? 「今度詳しく話してくれる」ってホントだよね……ゴクリ。

「アホアホアホアホアホアホアホアホアホアホーーーッ!!」

生き残りと脱出とを賭けた学級裁判で、疑惑の矛先が向けられてしまった桑田。どうにか疑いを晴らそうとあれこれ抵抗を試みた挙句、ついに叫び出したのは、なんと圧巻の「アホ」の連呼！ すごい早口でまくし立てるのは、さすが不純な動機でもボーカル志望な滑舌のよさで、つい聴き惚れそうになるんだけれど……。高校生にもなって「アホ」だの「クソボケウンコタレ」だの、罵りのボキャブラリーが貧困すぎない!?

◉桑田怜恩の人物評価

かわいい女子のお尻を追いかけて、モテる秘訣をひたすら研究。楽天的な桑田を見ていたら、コロシアイなんてどうでもよくなってくる……？

HIFUMI YAMADA

●山田 一二三

山田 一二三

ヤマダ ヒフミ

Hifumi Yamada

山田一二三……
"すべての始まりにして終わりなる者"
二つ名の方で呼んで頂いても構いませんぞ

DR1 DANGANRONPA 1 Characters HIFUMI YAMADA

その筋では知らぬ者はいない、カリスマ的人気を誇る「超高校級の同人作家」。アニメや漫画など数多くの二次元キャラクターを愛するあまり、現実の女性には興味がないと豪語し、己の求めるオタクの道を邁進している。日々架空の恋人たちとの妄想を募らせ、自己完結しがちな独特のノリが特徴。脇目も振らぬ創作活動の賜物である、肥大した腹部がチャームポイントである。

CV Charactor Voice

山口 勝平

COMMENT ▶ 「山田一二三」は今まであまり演じたことのないキャラクターで、とくにデザイン面で圧倒されたこともあり、もっと戸惑うかと思っていたのですが、楽しく演じています。彼の場合は演技を組み立てるというよりも、その場の勢いやノリでやり切っちゃうほうがおもしろいんじゃないかと思いますね。本編を存分に楽しんでいただけると幸いです。

氏名	ヤマダ ヒフミ 山田 一二三				
一人称	僕／拙者				
ログセ	～ですぞ！／～殿				
特記	超高校級の同人作家				
身長	170cm	体重	155kg	胸囲	150cm
血液型	—	誕生日	12月31日(山羊座)		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	丸富士高校				

設定画

表情イメージ

バッグ

校章

靴

うちわ

靴のロゴマーク

見た目とボイスで「愛されキャラ」に

人体の不思議に挑戦するかのような体型が印象的ですが、この体型と顔はスタッフ内ではかわいいと大人気。「一二三」という名前も、個人的にとくに気に入っています。性格は面倒臭いところもあるけど、なんだか憎めない不思議なヤツですね。さらに演じてくれた山口勝平さんがときどきイケメンボイスになってくれるので、ますますか魅力的なキャラクターになりました。「超高校級の同人作家」という設定から、アニメをはじめとしたさまざまなパロディネタをバシバシ言わせています。……が、『ダンガンロンパ』は山田に限らずパロディネタが頻出するので、インパクトは薄いかもしれません。また山田絡みでいくつかの架空のキャラクターモノの設定がありますが、たとえば「ぽっちゃりアイドル」もの(『外道天使☆もちもちプリンセス』)は単純にパロディとして面白そう、という理由で考案しました。スタッフのひとりから「太っている人は太ったアイドルなんか好きにならない」と警告された気がしますが、そういう意図で使うわけじゃないからいいか、と変更することなく現在に至ります。(小高)

かわいいオタクで際立つ個性

ステレオタイプなオタクキャラ。いわゆるオタクっぽさを強調したデザインですが、現代のオタクにはこんな人はいないでしょう。初期は今よりも敬遠されるデザインで、リアリティあるイヤなヤツというイメージでしたが、それではあんまりだと、かわいらしさを強調しました。山田と大神は15人の中でも際立ったデザインですが、本当なら全員このくらい特徴的にしたかったです。石丸同様に表情が豊かで立ち絵も多く、さらには専用のエフェクトまで用意されているという優遇ぶり。思い入れの強さが現われていますね。(小松崎)

HIFUMI YAMADA
HIFUMI YAMADA
◎山田 一二三
【怯え】
「そうですな……」
【キリッ!】
「むふふ」
【鼻息】
「そのナナメ上!」
【困惑(小)】
「大丈夫なのですか……?」
【困惑(中)】
「むりむりむりむり……」
【困惑(大)】
「え? ボク……?」
FACE VARIATION
Hifumi Yamada
表情のバリエーション ◎山田 一二三
【ニヤリ】
「この僕に反論するとはね……」
【驚き(小)】
「もしかしてっ!!」
【驚き(ポカーン)】
「く、食われる……?」
【驚き(大)】
「しょ……処刑!?」
【悔しい】
「クッ……こんなはずじゃ……!!」
【怒り】
「僕を包む皮に過ぎないのだ!」

CHARACTER PROFILING

Hifumi Yamada

人物プロファイリング◉山田 一二三

HIFUMI YAMADA ◉山田 一二三

CHECKPOINT
ビン底メガネ
精力的な制作活動を支える愛用のメガネ。ときどきズリ落ちてくるので、無意識に指で押し上げるのがクセになっている。キメ顔とともにキラリと光るような気がするのはお約束。ええ、気がするだけですが何か。

CHECKPOINT
もみあげ
いつもくるりとウェーブしているチャームポイント。山田の喜怒哀楽に合わせて立ったり縮んだりしている、いわば息子のような存在。

CHECKPOINT
リュック
オタクの標準装備品。同人誌即売会を筆頭とした各種イベントでは、ここから戦利品のポスター類がビームサーベル状に生える。ファッション性なんて二の次、両手が空いて目当てのブースまで走れることこそ重要なのだから。

CHECKPOINT
肌
素肌は意外にもお手入れが行き届いていて、特に腕はこまめに脱毛しているとは本人の弁。オタクだからと開き直って不潔にしていては、カリスマ同人作家の名が泣きますからな。

CHECKPOINT
腹
俗に「リンゴ型」と呼ばれる肥満は、女性に多い「洋梨型」に比べて下半身よりも腹部に脂肪がつきやすく、また欧米でよく見られ……って、そういうレベルをはるかに凌駕した腹まわり。大丈夫なの、お手洗いとか!?

LOVE
コラコーラ
強い刺激とクセになる甘さを兼ね備えた炭酸飲料。ジャンクフードと最強の相性で山田愛飲。

CHECKPOINT
パンツ
ジャスティスロボの腰部を再現した非売品パンツ。ただし山田の体型に合わせていびつに変形し、Tバックになっている。他人に見られたくない秘密のメモをこっそり隠すことも。

LOVE
油芋
ジャガイモを薄切りにして油で揚げたスナック菓子。山田はもちろん国民的に愛されている。

CHECKPOINT
ズボン
腹肉のせいで、臀部と下半身が分割してしまったかに見えるズボン。ヒップのサイズはそれなりだけれど、足はさながらカモシカのごとき美脚でうらやましい!?

LOVE
もちプリのフィギュア
「外道天使☆もちもちプリンセス」のヒロイン、プリンセスぶー子のフィギュア。別名・山田の嫁。

HATE
あしたのグローブ
努力と情熱が染み込んだボクシンググローブ。オタク的平和主義を唱える山田に見せてはいけない。

モノクマ学園長のRoomCheck! 山田クンのお部屋編

世のオタク垂涎のシャングリ・ラ、ぶー子と山田クンとの桃色な愛の巣だよ。絶望マニアであるボクも、ひたすら趣味に走ったマイルームへの欲望が駆り立てられてしまいますなあ!

Check Point! A
ねえ、全力で問い質したいんだけどさ、コレって山田クンが着るの? 170cm155kgのワガママボディで着ちゃうっていうの!?

Check Point! B
「KAKUTO LADIES」、「今度はマットでオシオキよ!」だって。コスプレ格闘技でキュンキュンしちゃうとか、ワケがわからないよ。

Check Point! C
シーツとか抱きまくらって倒錯してるって言う人もいるけどさ、肌の触れ合いを求める気持ちに、二次元も三次元もないよね!

Check Point! D
立体造形物って三次元的概念を備えてるからこその一体感を内包してるんだ。光の陰影と存在の収斂、これには驚くほ(以下略)

【山田一二三の素行調査】

No
Date

KEYWORD ──関連する重要語句

すべての始まりにして終わりなる者

なんとも壮大なこのふたつ名、これがカリスマ同人作家山田の自称。中学時代には文化祭で１万部の同人誌を完売させ、売上金で教師を買収して同人部を作らせたという伝説的エピソードは、オタク界で英雄譚として語り継がれるほど。そんな彼に言わせると、オタクは単なるアニメや漫画が好きではなく、専門家やエキスパートで、同人作家も高い志を持つ「聖なる闘士」なのだとか。常軌を逸した豊満ボディだってなんのその、「見た目など、なんの意味もないのだ！　君が見ているのは、僕を包む皮に過ぎないのだ！」という哲学的叫び、すごいのかすごくないのか……。

山田の栄養補給源・油芋は、彼の聖戦である同人活動を支える大事なアイテム。「甘じょっぱい味」と「味噌カレー味」の２種類。

愛はぶー子のために

『ドリル屋めぐちゃん』、『猫ガール犬ボーイ』、『銀河王ジャスティスロボ』など多くの作品を愛し、それらを題材に、ときに健全・おおむね不道徳な二次創作を生み出す山田が、目下最大級の愛を注いでいるのがアニメ『外道天使☆もちもちプリンセスガール』。しかしこれも「SFニューウェーブ運動へのアンチテーゼ」という立ち位置や、「メタサイエンスフィクション作品」としての点などが注目すべき点で、ヒロイン・ぶー子の美少女キャラクターモノとしての捉え方は素人らしい。オタク道をつぎのステージへと歩ませる、崇高な議論に賛辞を送りつつ、でもぶー子って「美少女」っていうよりキュート系キャラだよねってツッコんでみたり……!?

プリプリボディにファニーフェイス、つるりんモチ肌がぶー子のウリ。赤の見せパンツに愛戦士の哲学が秘められている!?

末はフィギュアの四天王

同人コミックへの造詣だけでなく、立体造形物「フィギュア」の審美眼も持つ山田は、とりわけ三作家をリスペクト。「筋肉の表現が美しく、その持ち味が十全に発揮された猫ママシリーズが秀逸」なチャランボ氏、「今世紀を代表する妖精さん原型師」であるパンプキンヘッド氏、「美麗可動フィギュアを得意とし、メカ娘教布教の為に海外遠征まで行う」六本木三郎氏を、「フィギュア界の四天王」と呼んでいる。ちなみに残りの１席は自分。オタクって自己実現に貪欲なの！

山田の手によるジャスティスロボの設計ラフ。賛辞を惜しまない著名な造形師３人に並ぶ日は来るのか!?

SAYING ──関連する重要な台詞

「“チチデカフィーバー”でしたな！」

世を震撼させる猟奇殺人鬼・ジェノサイダー翔は、現場に「チチデカフィーバー」なる血文字の犯行宣言を残していく……って、それを言うなら「チミドロフィーバー」！　女子の前でのセクハラ発言に我が意を得たりで、三次元を毛嫌いする男ってタチが悪い！　続答「チチモミフィーバー」に至っては、ツッコミ役の朝日奈もただ脱力。

「彼女はマネキンじゃない！天使なんだ！」

山田の知る現実の女性とは正反対、素直で従順で飽くことなく話を聞いてくれる。パソコンの中にだけ存在するもうひとりの不二咲、すなわち「アルターエゴ」は、彼にとって理想の恋人。機械とはわかっていながらも、気づいたら恋に落ちていて、ついには開き直って「愛で結ばれる運命なのです！」と盲目の愛を語り始める始末！一途なオタク男の執念って侮れない!?

◉山田一二三の人物評価

幸福は二次元の世界に！　誰はばかることなく公言する山田はある意味人畜無害!?　でも我が身を脅かす相手にはなかなか辛辣ですぞ！

葉隠 康比呂

ハガクレ ヤスヒロ

Yasuhiro Hagakure

実際、こんなんで、いちいち動じてたら、口からエクトプラズムが出るって話だべ！

DR1 DANGANRONPA Characters YASUHIRO HAGAKURE

ドレッドヘアに無精ヒゲ、腹巻にゾウリという異様な風采が目を引く「超高校級の占い師」。身から出たサビで3年留年しているため仲間内では最年長で、年かさらしい頼りがいのあるところをアピールしようとしているが、ここぞという場面で決まらずにぞんざいに扱われることもしばしばである。占い師らしくオカルティックな話題に事欠かないわりには、怪奇現象だけは大の苦手。

氏名	ハガクレ ヤスヒロ 葉隠 康比呂				
一人称	俺				
ログセ	～だべ！／～っち				
特記	超高校級の占い師				
身長	180cm	体重	71kg	胸囲	82cm
血液型	—	誕生日	7月25日（獅子座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	貴岩鉄商業高校				

CV Charactor Voice

松風 雅也

COMMENT ▶ 事前に資料を拝見したときには、朗らかな和み系だと思っていたのですが、本編は「それほど和んでいる場合じゃない！」といった感じでしたね。具体的な章は伏せますが、やはり自身が事件の中心というか、巻き込まれる……という場面が、いちばん演じ甲斐がありました。学級裁判ではテンポや前後のセリフに配慮して演じていますので楽しんでください。今後とも末永い応援をよろしくお願いするっぺ！

設定画

学ランを羽織った姿

ツイスト ドレッドっぽい頭

シャツもロールアップ

左腕に数珠

ロールアップ

ぞうり
※別途資料参照

ラフスケッチ

ジャスティスロボ

数珠

背中の模様

バッジ

清々しいマイペース男

どこか憎めない変わり者のキャラクターです。占いが特技だけどオカルトは一切信じていない、かと思えばそのわりにはオカルト絡みの話ばかり。そんなマイペースさはもはや清々しくもあります。状況に応じて言動がたびたびブレるのですが、そうしたところも人間臭くて素敵だと思います。ですが実際、いい意味で、ここまでネタキャラになろうとは、執筆当初は思っていませんでした。好感度イベントをこなしていくごとに、プレイヤーの彼への好感度が下がるという珍しいタイプですが……そんなイジられかたも含めての、「愛されキャラ」だと言えますね。（小高）

「ボサボサ頭の天才」の果てに

すべてのキャラクターの中で、もっともすんなりデザインが決まったキャラクターです。初期は占い師という設定に加え、天才という要素も持った位置づけでした。「ボサボサ頭で天才っぽく」という指示を受けてドレッドヘアのような髪型にし、その後はマイナーチェンジのたびに頭が巨大化していきました。色合いやデザインは全キャラクター中で断トツで好きですし、性格がアレという設定も、人間臭くて好み。ただ髪型に特徴がありすぎて、シルエットがほかのキャラクターと大きく異なり、データ作りでは特殊な扱いが必要になるなど、のちのちまで苦しめられました。（小松崎）

YASUHIRO HAGAKURE
YASUHIRO HAGAKURE
◉葉隠 康比呂
【通常】
「色々あって3ダブしてんだ」
【真剣】
「パーマ頭の守護霊……」
【笑み】
「リアルに笑えんべ!」
【苦笑い】
「……ただの自信過剰だべ?」
【困惑(小)】
「マズイ、これはマズイべ……!」
FACE VARIATION
Yasuhiro Hagakure
表情のバリエーション ◉葉隠 康比呂
【困惑(大)】
「スッゲー蒸れるべ!」
【驚き(小)】
「へ? どうしたん?」
【驚き(中)】
「俺の水晶玉だべっ!!」
【驚き(大)】
「俺もイヤだぁー!!」
【命乞い】
「破滅の予兆なんだべ!」
【命乞い(弱)】
「神様仏様女神様宇宙神様界王神様!」

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
【推理】
「なぞなぞか!? 回りくどいべ!」
【弱気】
「俺じゃねーんだべ……」
【追及】
「わかったら、解散だべ!!」
JUSTICE-ROBO
⦿ジャスティスロボ
【呆れ】
「まいったべ……」
【ジャスティスロボ】
「もっと優しく起こして欲しかったべ」
【怒り】
「ウソじゃねーって!!」
【へへ……】
「よぉ、待ってたべ」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿葉隠 康比呂

CHARACTER PROFILING

Yasuhiro Hagakure 人物プロファイリング◉葉隠 康比呂

YASUHIRO HAGAKURE ◉葉隠 康比呂

CHECKPOINT

ドレッドヘア

身長がプラス30cmくらいはかせげる自慢の頭は、大きすぎてだいたいいつも「画面」からはみ出している。この髪型はとかく洗髪に苦労すると言われるが、彼がそれほど手間をかけているようには思えない……。

CHECKPOINT

学ラン

3ダブだから5年目の付き合い、もはや相棒のような学ラン。くたびれているとかほこりっぽいとか薄汚れてるとか臭そうとか、言いたい放題は葉隠の沽券に関わるかもしれない。

CHECKPOINT

らくだシャツ

カーキ色が昔気質なジェントルメンアンダーウェア。「らくだ」とは言うが実際は羊の毛。葉隠が着ていると、「幸せを呼ぶ金の羊の毛で、魔女の呪いを跳ねのけた超貴重な品」とかなんとか、曰くがありそう。

CHECKPOINT

腹巻き

雷様に取られるからヘソは隠せ、という迷信を今も信じ続けているのか、年中身につけている腹巻き。無断で借りた小銭やお札をさりげなくしまい込むのにも重宝？

CHECKPOINT

パンツ

「ヒップアップで金運アップ！」という、じつにくだらないキャッチにつられて買わされたビキニパンツ。いかにもご利益がありそうな亀甲柄にまんまと引っかかり、さらに金に困ることになった。

CHECKPOINT

ベルト？

ベルトと言い張るが、その正体はどう見てもただの紐。腎臓を売れと脅されるほど窮乏している彼のこと、もはやベルト１本にかける金さえ惜しいレベルなのか!?

CHECKPOINT

数珠

借金をしてでも商売道具には金をかけるのが、超高校級のデキる男。安っぽい数珠だと思わせて、じつは背中のマークと同じロゴを刻んだオーダーメイドの「超一流品」。

LOVE ♥ **水晶のドクロ**

水晶から削り出された古代のドクロで当時の技術水準を超越したオーパーツ。葉隠は狂喜乱舞。

LOVE ♥ **玉串**

神道の神事で、神と人をつなぐ供物となる榊の枝。ご利益のありそうな存在感が彼を夢中にさせる。

LOVE ♥ **隕石の矢**

この矢に刺さると悪霊が見えるとされる、隕石製の矢。名を売って儲けたい葉隠は欲しくて仕方ない。

HATE ✕ **狂戦士の鎧**

狂戦士のごとき力の代償に生命を蝕まれる鎧。迷信に滅法弱い葉隠は話を聞くだけでビビっている。

モノクマ学園長の RoomCheck! 葉隠クンのお部屋編

葉隠クンの占い好きってぶっちゃけ節操ないよね。だってこれだけ道具を揃えてるのに、結局はインスピレーションで占ってるんでしょ？ じゃあこの山のようなガラクタ、いったい何に使うのさ！

Check Point! A

ひどい乾燥肌の体質の人は手のひらにシワが多いから、手相占い師泣かせらしいよ。昨今は占いひとつやるのも大変だよね。

Check Point! B

カード占いは神秘とロマンがウリだよね。ボクもモノクマ謹製純金タロットなんか出して、ひともうけしちゃおうかなあ。うぷぷぷ。

Check Point! C

葉隠クンはどっちかというと東洋占術のイメージだよね。こういう道具を見てると床の間とかに飾っておきたくなるんだ。

Check Point! D

もー！ 何度言ったらわかるの！ 通販で占いグッズを買うときは着払いにしないでってば！ 今回もボクが立て替えたんだぞ！

【葉隠康比呂の素行調査】

No
Date . .

KEYWORD ——関連する重要語句

的中確率3割の「直感占い」

「超高校級の占い師」と言われる葉隠、さぞすばらしい的中率を誇るのかと思いきや、その精度は20％という「当たるも八卦、当たらぬも八卦」の微妙なライン。しかし当たれば細部までそのものズバリで的中させる極端さが、「超高校級」の要因みたい。ちなみに筮竹や八卦盤など占い道具に凝るワリに、彼の占いはインスピレーション、すなわち勘が頼りの「直感占い」。じゃあ後生大事に持ち歩いている水晶玉はなんなのさ！

字は人柄を表わす!?

「3ダブ」、すなわち3回留年しているわりには、威厳もないしいつもへっぴり腰でイマイチ決まらないお粗末な彼。でもそんな彼の数少ない長所は「字が綺麗なこと」。仲間への伝達事項を記した走り書きのメモ用紙でさえ、こんなに堂々とした文字をつづるのだから、その腕前は大したもの。字には人柄や性格が表れるとはよく言うけれど、葉隠の場合はどうなのかな？

達筆の理由は教養などではなく「汚い字を書くと呪われる」から。迷信好きな彼らしいけどさもしいなあ……。

留年の真相

ムダに歳を重ねた印象さえある葉隠だけれど、留年の真相はサスペンスドラマそこのけのスペクタクル。「水晶ドクロ」や「コロンビアの黄金スペースシャトル」、「バグダッド電池」など、オーパーツに目のないばかりに、購入資金を資産家の娘にたかり、訴訟から逃げ回った結果だとか。ちなみに今も命の危機と背中合わせの暮らしで、無事外に出た暁には、苗木の臓器や国籍を返済資金のアテにしているらしい……。

コレクションの一部、ネット通販で買った自慢の超高価な水晶玉が事件に巻き込まれて粉々に！　なんたる悪夢だべ！

SAYING ——関連する重要な台詞

「模擬刀の先制攻撃だべ！」

凶器を手に争う被害者と加害者。そんな事件の断片を思い描く苗木たちにあって、葉隠は現場に残された模擬刀での先制攻撃を高らかに推理する！　どこかのRPGを彷彿とさせる流暢なセリフ、結論から言うとハズレ。ちなみに彼の迷言は「舞園さんのシャイニングメッセージだべ！」、「俺は女子供にゃ強いんだが、強そうな女子供にゃ弱いんだべ……」、「俺は“やすひろ”なんて名前じゃねーって！　じ、実は“たろすけ”って名前で……」などなど、枚挙にいとまがないんです。

葉隠の世迷いごとを聞いていると、思わず模擬刀で斬り捨てたくなる!?　威力は期待できないけれど……。

「もっと優しく起こして欲しかったべ。ポンポンさすってくれたりとかな！」

どういうワケか「ジャスティスロボ」の着ぐるみを身につけたうえに、プールのロッカーの中で眠りこけていた葉隠。発見者の霧切は蹴飛ばして起こしたが、優しくだのポンポンだの、自分の置かれた奇怪な状況そっちのけの、母に甘えるごとくの発言は、「気持ち悪いわ」で一蹴された。ちなみにこの着ぐるみ、葉隠にジャストサイズで他のメンバーでは身につけることすらままならず、事件と絡んでいたため一悶着に……。

「ふっふっふ……驚きの未来が見えたべ……オメーの子供と俺の子供は、母親が一緒らしいぞ!!」

的中確率3割の葉隠が突然言い出す未来予想は、一瞬理解に苦しむけれど、要は苗木と葉隠の「嫁共有宣言」！　ここまで予想の斜め上を行く占いはさすがに無茶ぶりすぎるだろうと、苗木も「絶対イヤだ！」と叫ぶけれど、もしかしたらなにかのめぐり合わせで、当たらないとも限らない……!?　ちなみにこの占い1回の料金は、強気の価格設定でなんと10万円。葉隠の名声って本当にまともな筋から出たものなのか怪しいなあ……。

◉葉隠康比呂の人物評価

みんなより年上で占い師。とくれば危機でも頼れる人物のはずなのに、葉隠の実態はオカルトマニアな小心者というとんだ肩透かし。占いで仲間を救ってよ！

SAYAKA MAIZONO
●舞園 さやか
私も精一杯、手伝いますから、一緒に、ここから出ましょうね！
舞園 さやか
マイゾノ サヤカ
Sayaka Maizono
マイゾノ サヤカ
氏名 舞園 さやか
一人称 私
ログセ エスパーなんです
特記 超高校級のアイドル
身長 165cm 体重 49kg 胸囲 83cm
血液型 — 誕生日 7月7日(蟹座)
出身校 根黒高校
DR1 DANGANRONPA 1 Characters SAYAKA MAIZONO
日本人なら知らぬ者はいない、超人気アイドルグループのセンター。恵まれた容姿や知名度を鼻にかけることはなく、その態度はむしろ気さくでどんなときでも笑顔を絶やさない。コロシアイを強いられて動揺しながらも、たびたび気遣いを見せる。また自分が欠けたことによるグループの行く末を案じ、みずから苗木の助手に名乗りを挙げて、脱出を叶えようと宣言する。
CV Character Voice
大本 眞基子
COMMENT 「舞園さやか」の印象は、とても素直で優しくてかわいい子。守ってあげたい感じだし、苗木君の助手としてはしゃぐところが印象深いですね。論破していく快感を味わいつつ、本編を楽しくプレイしてください♪　これからも『ダンガンロンパ』をよろしくおねがいします。それにしても、生きてるって和みますねえ(笑)。

設定画

ヘアピン追加
顔は現行のままでOK.
左肩に校章Aのワッペンを
できれば毛先に少し動きを.
タイツをニーソックスに

表情イメージ

ラフスケッチ

校章A

校章B

CREATOR'S COMMENT

「癒し」のサイコキャラ

舞園はとにかく『正統派ヒロイン』の一言に尽きます。容姿端麗で女性らしく、言葉遣いも丁寧で、でもちょっととぼけたところもあって……まさに絶望的な状況における「癒し」です。アニメではそんなアイドルの歌が実際に聴けたので、とてもうれしかったですね。彼女に関しては当初から「サイコ」をモチーフにした展開にしようと思っていたため、キャラクター付けは早い段階から決定していました。いかにもアイドル風な雰囲気で名づけていますが、一風変わった名前のほかのメンバーとは異なり、常識的な名前にしていたら、まったく同じ名前のゲームキャラクターがいて……。狙ったわけではないので偶然に驚きました。余談ですが、体験版を作った際に「このままの展開で良かったんじゃないか？」というスタッフの誰かの心の声が聞こえました(笑)。どうして心の声が聞けたかって？　だってエスパーですから……。(小高)

オーソドックスなお嬢様

桑田と同様、女子メンバーの基準になったキャラクターです。開発初期はアイドルではなく、「おしとやか」、「温厚」、「お嬢様」といった立ち位置がベースになっていて、ふくよかなキャラクターという設定だったこともあります。デザインはすべてのキャラクターの中でもっともオーソドックス。というのも、「アイドル」という設定は特徴的ではあるものの、制服に落としこむ際にはあまりディテールにつながる要素ではなかったので、あくまで基準のキャラクターとして、いわゆるかわいい女の子になるようにデザインしています。ですから個性はデザイン面ではなく表情ですね。本作ではどのキャラクターも表情にこだわっているのですが、舞園はとりわけ見た目とギャップのある、どこか病んでいるとでも言えるような怖い一面を描けたと思います。(小松崎)

SAYAKA MAIZONO

FACE VARIATION

Sayaka Maizono 表情のバリエーション ◉舞園 さやか

【通常】
「早く行きましょう」

【真剣】
「エスパーなんです」

【心配2】
「ごめんなさい……」

【心配】
「……苗木君、ありがとう」

【笑顔】
「冗談です」

【嬉しい】
「よかった」

【困惑(小)】
「ご、ごめんなさい……」

【呆然】
「もう堪えられないッ!!」

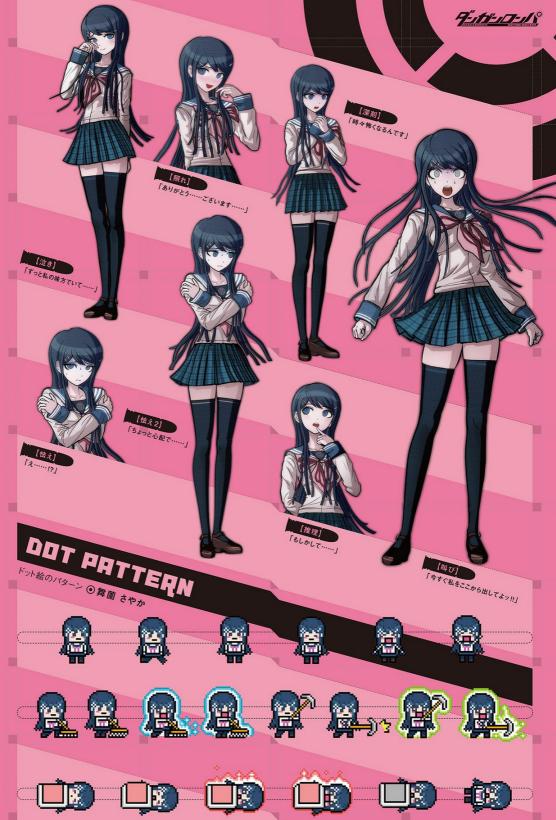
【遠い目】
「大切な仲間達なんです」

【驚き(小)】
「キャアッ!!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ⦿ 舞薗 さやか

CHARACTER PROFILING

Sayaka Maizono 人物プロファイリング◉舞園 さやか

CHECKPOINT
黒髪
アイドルにもいろんなタイプがあるけれど、男ウケする清純派路線で攻めるなら、やっぱり黒髪ロングは基本中の基本。手入れの行き届いたキューティクルに、高いプロ意識がキラリ。

CHECKPOINT
ヘアピン
髪をすくって留める、何の変哲もないヘアピン。とはいえいくつか重ねづけすることで、ちょっとしたアクセントにもなる。モデルがよければ何だってオシャレに見える典型例。

CHECKPOINT
肌
色白の肌にほんのりと上気した頬。女子なら誰もがこうありたいと願いながら、実際はなかなか叶わないお肌は、きっと毎夜のたゆまなきお手入れによって保たれている。

CHECKPOINT
セーラー服
セーラー服といってもバリエーションはさまざまで、彼女の出身高校のものは白地に紺襟のトップスと、チェックのミニ丈スカートのハツラツとしたタイプ。やや大きめの手首まわりはいわゆる「萌え袖」。

CHECKPOINT
パンツ
はしごレースがかわいいピンクのパンツ。日常使い用の安価なものだが、そこにいるだけで場の空気を変えるアイドルのもの、安物の下着ですら輝きを放つ。まして使用済みとなれば、その価値たるや天井知らず。

CHECKPOINT
靴下
太ももまでのオーバーニーソックスは、ミニ丈スカートとの組み合わせで「絶対領域」をアピール。美脚じゃないと似合わないこのスタイル、イヤミなくモノにしているのはさすが。

CHECKPOINT
靴
足首にストラップのある靴は、別名「プリンセスストラップ」とも言い、女性の足元をもっとも美しく見せるとされている。彼女が好んで身につけているのも、自分の魅力を最大限に引き出すことをわかっているから？

LOVE ♥ 永遠のミサンガ

一度つけたら決して切れないと言われる手芸品。オシャレにも願掛けにもなると舞園のお気に入り。

LOVE ♥ 色恋沙汰リング

右手につければ恋、左手なら愛、両手なら破局が訪れるというピンキーリング。彼女はどうつける？

LOVE ♥ 桜の花束

「優れた美人」の花言葉を持つ、桜の枝をまとめた花束。聡明で麗しいアイドル舞園にぴったり。

HATE ✕ 光線銃ズリオン

オーバーテクノロジーで作られた銃だがバッテリー切れ。舞園じゃなくとも普通の女子は興味ナシ。

モノクマ学園長のRoomCheck! 舞園さんのお部屋編

売れっ子アイドルって、ロクに眠ることもできないくらい過酷なスケジュールだって言うよね。殺風景な舞園さんの部屋を見てると、そんなことをちょっぴり考えさせられちゃうよ。

Check Point! A
女子の部屋に共通の、ピンクのシーツのベッドだよ。起きたあとにきちんとベッドメイクしてるなんて、几帳面な性格が出てるよね。

Check Point! B
引き出しには気を利かせて裁縫セットを入れておきました！　女の子にはお針仕事のひとつくらいはやってもらいたいじゃん？

Check Point! C
ボクは紳士的なクマなので、女の子の部屋のゴミ箱を覗きこんだり漁ったり広げて嗅いだり口に含んだりはしないのです、ハイ。

Check Point! D
女子のシャワー室は鍵がかかるからね！　いくらキャッキャウフフな寮生活といえど、ボクの目の黒いうちは不埒は許さないよ！

【舞園さやかの素行調査】

No
Date

KEYWORD
──関連する重要語句

アイドルは力持ち!?

国民的超人気アイドルグループのセンターという、世間の圧倒的な注目を浴びる舞園。「超高校級のアイドル」は監禁同然の共同生活で見せる「素顔」にも気を抜かず、いつもモニター越しの笑顔と寸分違わぬかわいさで、苗木いわく「今まで嗅いだ事もない良い匂い」がほんのり漂っていて……。そんなプロ根性バリバリの彼女は、ステージ映えする抜群のスタイルをキープするために徹底的に体を鍛えていて、大和田のパンチを浴びてダウンした苗木を、ひとりで自室まで運んでくれたほど。小柄とはいえ50kg以上もある高校生男子を抱えるとは、やっぱりアイドルって体力勝負の仕事だと深く納得するとともに、苗木の立つ瀬がありません……。

恩返しの鶴

舞園は苗木と同じ「根黒六中」の同級生。当時からアイドルとして注目されていた舞園は、遠くから彼女のことを見つめる一生徒だった苗木のことなど覚えているはずもない……のではなく、じつは彼に話しかける機会を、当時からずっと待っていた。というのも、中一の頃、迷い込んだ鶴を逃してあげた苗木の姿を目撃したからだとか。「あのときの鶴です」だなんてお得意の冗談でごまかしながらも、ふたりだけの思い出を嬉しそうに語る彼女は、特別視されない普通の女の子として、平凡な恋をしてみたかったのかも。

目下恋人募集中

母がなく、父の帰りを待ちわび、テレビに映るアイドルたちに寂しさを紛らわせるうち、自分も同じステージに立つことを夢見た舞園。少女の夢は叶ったけれど、実際の業界は「息継ぎなしで、水中を全力で泳ぎ続けなくちゃいけない」くらいに忙しくて、彼氏を作るヒマもなし。そんな打ち明け話を聞いてほしいと迫ったうえに、「気になる人ならいます」だなんて微笑まれた日には、ちょっとは期待しちゃっていいってこと!?

SAYING
──関連する重要な台詞

「エスパーですから」

舞園の持ちネタ、それはあたかも読心術を操るかのように、苗木が密かに考えていることを言い当ててしまう「エスパー」設定。もちろんそれは彼女が言うとおりの「冗談」で、実際は状況や相手の表情から考えを推測した「ただの勘」らしい。不意を突かれるとビックリしちゃうけど、さりげなく打ち解けるにはなかなか有効なテクニック。とくにかわいい女子にやられたら、悪い気なんてしないでしょ！　ベタな「正面衝突で尻もち」シチュエーションとの合わせ技で、社会に揉まれたアイドルって一枚も二枚も上手だなあ。

「苗木君だけは……何があっても……ずっと私の味方でいて……」

当初から「アイドル・舞園」への無邪気なあこがれを隠せない苗木と、それに笑って応じつつ、昔の思い出を共有してくれる舞園。気の合う両者はやがて舞園が不安と恐怖とを打ち明ける、ただならぬ場面へと進展し、ふたりの体も急接近！　気丈で明るいいつもの舞園らしからぬ様子に驚きつつも、自分だけが彼女の「特別」な存在になれたのだと俄然張り切ってしまう苗木だけれど、女性の本音ほど難解なモノはないというのが昔からの格言。甘い言葉に要注意だよ……!?

◉舞園さやかの人物評価

誰にでも好かれる笑顔と行き届いた心配り。職業柄とはいえトップアイドルの立ち居振る舞いはお見事のひと言で、ギスギスしたコロシアイ生活の清涼剤！

誰を信用して、誰を信用しないかは、自分次第だけどね……。

必要以上に人と話すことなく、打ち解けようともしない、近寄りがたい雰囲気を漂わせる少女。閉じ込められた15人のうち、ただひとり自分の才能を明かしていない。つねに感情を押し殺し、どんな残酷な事件にも取り乱すことなく、時として冷酷と言えるほどのクールさで対処するが、そんな姿の裏には、彼女が希望ヶ峰学園に入学するに至ったひとつの理由が絡んでいる。

霧切 響子

キリギリ キョウコ

希望ヶ峰学園 生徒調査資料

氏名	キリギリ キョウコ 霧切 響子
一人称	私
ログセ	ふふっ／そう……
特記	超高校級の???

身長	167cm	体重	48kg	胸囲	82cm
血液型	—	誕生日	10月6日（天秤座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	???				

CV Charactor Voice

日笠 陽子

COMMENT ▶ 「霧切響子」は当初はクールで冷静沈着なキャラクターだという印象でしたが、演じていくうちに、内に秘めた熱いものを感じました。とくに、彼女が犯人だと疑われる場面が印象的でしたね。演じるうえでは、言葉の中に相手を刺すような鋭さが出るよう気をつけています。これからも『ダンガンロンパ』ワールドが続いていくといいですね！

設定画

表情イメージ

CREATOR'S COMMENT

魅力を増すミステリアス少女

シナリオの執筆時に比べて、完成形で格段に魅力的になったキャラクターです。セリフとデザイン、そして日笠陽子さんの演技が見事に噛み合ったおかげです。生まれてきてくれてありがとう！ もともと主人公の助手として「探偵」を入れようと考えていて、「ミステリアス」で「探偵」と言われて説得力のある外見になるように、ビジュアル面の調整はくり返し行いました。見た目に関しては、アニメ化に際して改めて様々な角度から見直しましたが、彼女の服はすばらしいですね。「超高校級の要素」を象徴しつつ、ミステリアスさもあって、とてもいいデザインだと思います。（小高）

ボツになった「髪を切る」シーン

霧切は女性キャラクターの中でもっともデザインに苦労した人物です。ミステリアスな女性というのは企画段階からイメージできていて、色素が薄く、服装はモノトーンルックで暗くしようと考えていました。ですがデザインコンセプトが「サイコポップ」になってからは、モノトーンではなくできるだけ色がほしいという要望を受け、全体的に紫ベースの色調に。また服装も、ほかのキャラクターとは異なる、制服にしては珍しいデザインにしようと、サロペットをベースにしたものを考案した時期もあります。手袋は企画段階からのもの、またダブルのジャケットは、探偵という雰囲気を制服で表現するための手法です。髪型については、じつはショートヘアにするかどうかで悩み、プロデューサー寺澤より、劇中で髪を切るシーンを入れようという案も挙がったのですが、結局ボツに。結果的には舞園とのダブルヒロインという位置付けのバランスから、ロングヘアになりました。最後まで生き残るヒロインということで、時間をかけた甲斐もあり、好きなデザインです。あまりに苗木に冷たいので、ヒロインとしてどうかとは思いますが。（小松崎）

KYOKO KIRIGIRI

【通常】
「待って」

【無関心】
「……そう」

【無関心2】
「どうして……って？」

【無関心2(照れ)】
「私も……ちょっと怒り過ぎたし……」

【笑み】
「なるほどね……」

【笑み(頬染め)】
「何を言ってるのよ……」

FACE VARIATION

Kyoko Kirigiri 表情のバリエーション ◉霧切 響子

【目を伏せ】
「皮肉な話だけどね……」

【困惑(大)】
「私が……捜す……」

【困惑(小)】
「……どうして殺したの？」

【推理】
「間違いないでしょうね」

【驚き(大)】
「この学園の中に……!?」

【驚き(小)】
「誰に襲われたの……？」

KYOKO KIRIGIRI ◉霧切 響子

【追及】
「聞きたい事があるの」
【推理2】
「……確かに妙ね」
【背中】
「健闘を祈るわ……」
【追及(口開き)】
「危ない、投げて……ッ!」
【追及(ニヤリ)】
「きっとわかるはずよ……」
【追及(指差し)】
「明白になるはずよ」
【カップラーメン】
「思ったより元気そうね……」
【カップラーメン2】
「………………」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⊙霧切 響子

CHARACTER PROFILING

Kyoko Kirigiri 人物プロファイリング◉霧切 響子

KYOKO KIRIGIRI ◉霧切 響子

CHECKPOINT
三つ編み
左サイドにのみ、チャームポイントの三つ編み。結んだ黒いリボンは幼いころから身につけているもので、父とともに写ったあの日の写真にも、その存在が笑顔に花を添えている。

CHECKPOINT
ジャケット
ショート丈のジャケットは襟を立てて着こなすのが彼女流。袖部分はライダースジャケット風なジッパー仕様になっている。

CHECKPOINT
パンツ
腰のリボンがポイントの、ローライズパンツで、ミステリアスな霧切の雰囲気にマッチした黒。ただし鉄壁のスカートに守られて、普段はちらりとさえ見ることは叶わない。

CHECKPOINT
シャツ
裾部分に校章をあしらった、裾を出して着るタイプのシャツ。襟元から裾までがジッパーになった特徴的なデザインで、その上にネクタイを合わせて、知的なIラインを作っている。

CHECKPOINT
スカート
ミニ丈のプリーツスカート。こんなにも短いというのに、現場検証でどれだけ屈もうが、長いはしごを登ろうが、鉄壁の防御を誇ると評判。

CHECKPOINT
手袋
とある理由でいつも身につけている革のグローブは、霧切のトレードマーク。もたつきのないタイトなデザインなので、はめたままでの日常生活にもまったく支障は見られない。

CHECKPOINT
ブーツ
いくつもバックルがついたハードなディテールのロングブーツ。本人にはその気はないが、これで踏まれたいという邪な欲望をかきたてられるとか。中に合わせるのは膝下丈の白ソックスで、清潔感もバッチリ。

LOVE ♥ イン・ビトロ・ローズ

多くの女性に喜ばれる試験管に入ったバラで、花言葉は「愛情」。クールな霧切も女の子の笑顔に。

LOVE ♥ 月の石

アポロ計画の際、「静かの海」で採取されたもの。神秘とロマンが霧切の興味をかき立てて止まない。

LOVE ♥ ボージョボー人形

つる草の実とココナッツの繊維で作られた男女ペアの人形で、願掛けに使う。なぜか霧切は夢中。

HATE ✕ 手ブラ

「左手と右手はそえるだけ」のCMで有名なブラジャー。霧切はじめ潔癖な女子には嫌がられている。

モノクマ学園長の RoomCheck! 霧切さんのお部屋編

あー、またコレですよ。舞園さんに続いて霧切さんもこの地味地味っぷりですよ。ねえねえ、オマエラ女子なんでしょ？　もうちょっと女の子らしい華やかさがあってもいいんじゃないの？

Check Point! A
霧切さんのいい匂いがしそうなベッドだよ。ツンツンした彼女がここで無防備に寝息を立てているかと思うと萌えますなあ！

Check Point! C
全部屋共通の監視カメラさ。って言ってもクールな霧切さんにとっては、ボクの視線なんて虫ケラほどの価値もないみたいだけどね。

Check Point! B
ほかのみんなと同じ、勉強用の机だよ。霧切さんに限らず、大半のメンバーってここに座って勉強してる姿が想像できないよ。

Check Point! D
あっ！　ごめんねボクったらゴミ箱を用意してあげるのを忘れてたよ！　でも美少女は鼻をかんだりしないから大丈夫だよね！

【霧切響子の素行調査】

No
Date

KEYWORD ──関連する重要語句

才能は「？？？」？

希望ヶ峰学園の生徒の大半は、入学前から素性や経歴をリサーチされるのがつね。でも霧切だけは公にも個人的にも、決して素性を明かさない。一体どんな才能なの？　いかなる姿勢でもスカートの中身を鉄壁の防御で守れる……じゃなくて、殺人現場にも死体にも動じないだなんて！

父親との再会

記憶が奪われていたせいで、本人も忘れていた「希望ヶ峰学園への入学の理由」。そこにはなんと、学園にいるはずの父親と会うという、複雑な家庭環境を思わせる事情が隠されていた。冷静な彼女から「絶縁状を叩きつける」などと不穏当な言葉を聞かされると、修羅場の予感しかしないけれど、思いがけず見つけた家族写真は、そんなセリフとは裏腹に、幸せな思い出に満ちているみたい。無事に再会できるといいのになあ。

「……苗木君のクセに生意気ね」

冗談のひとつも言わない霧切から、こんなことを真顔で言われた日には、生きていく自信をへし折られそうな強烈な一言。仲間のひとりが深く悩んでいたことに気を揉んだのに、慣れない気遣いをするだなんて百年早いとバッサリ！「別れを惜しんで欲しいの？　苗木君って意外と面倒なのね……」なんて吐き捨てられたりもするんだけれど、キツイ言葉も不器用な彼女なりのフォローだって信じていい……よね!?

ゴミ捨て場とラーメンと私

とある事情で頭にカップラーメンを載せたまま、ゴミをかき分け苗木を助けに現れるミステリアス美少女・霧切。四の五の言ってられない状況とはいえ、このシチュエーションにも顔色ひとつ変えずにクールでいられる彼女の図太さには、本当にほれぼれしちゃいます！

あくまで事故ゆえ、「最速カップラーメン」をプレゼントしても別段喜ばれるワケじゃないので悪しからず！

SAYING ──関連する重要な台詞

「たかがパンツよ。靴下に手を入れた訳じゃないわ……」

一風変わった女性である霧切の言動は、一般的な女子高生のものさしじゃ測れないものが多い。それは苗木も重々承知のつもりだったけれど、まさか山田のパンツに手を突っ込んで中身をゴソゴソ探るだなんて！　コレ、彼女にとっては靴下に手を入れることに比べたら屁でもないんだとか。もしも山田が我が身に起こったこの事件に気づいていたら、いくら二次元オンリーだろうが、さすがにちょっとはうれしがったハズだ！

伸びすぎてTバックになった山田の「ジャスティス」パンツ。霧切の白魚のような手がこの中をまさぐっていたとはうらやましい!?

「か、かわいいなんて……いきなり……そんな風に言われても……」

クールでいるより、いつも笑っていたほうがいい。彼女の心の殻を破ろうと、珍しく直球で攻める苗木の言葉に、普段は冷静にかわす霧切もにわかに頬を染め、たじろぎ、乙女心を弄ばれたと声を上げる……。彼女の豹変についには苗木のほうが慌てるが、じつは霧切にとってはすべて計算ずく。ほめるだなんて慣れないをしてもボロが出ると、逆に苗木をやり込める。ミステリアスな彼女の心をつかめる日はまだまだ遠い？

◉霧切響子の人物評価

協調性？　何それおいしいの？　フラリと現れまた消える、彼女の行動は怪しさ満点。たまに見せる笑顔もどこか達観していて、まさに孤高の一匹狼。

朝日奈 葵

アサヒナ アオイ

Aoi Asahina

あっさごっはんー、あっさごはん!!
朝はちゃんと食べないとね！

DR1 DANGANRONPA 1 Characters AOI ASAHINA

弾ける笑顔がトレードマークの「超高校級のスイマー」。前向きな発言で自分や仲間を励まし、絶望に陥りそうな学園での日々を支えるムードメーカーである。大神とは体育会系女子として意気投合し、親友と認め合う仲。体力が資本の水泳選手ゆえ食欲旺盛で、思考の大半は食べることでとくにドーナツには目がないが、その割には太ることも気にする、女子高生らしい一面もある。

氏名	アサヒナ アオイ 朝日奈 葵
一人称	私
ログセ	ドーナツ
特記	超高校級のスイマー

身長	160cm	体重	50kg	胸囲	88cm
血液型	—	誕生日	4月24日（牡牛座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	あすなろ高校				

CV Charactor Voice

斎藤千和

COMMENT ▶ 「すごくかわいらしい ！」というのが、「朝日奈葵」の第一印象です。まっすぐで清々しい、さわやかな女の子でした。なかでも大神さくらと仲良くなる4章が、ふたりの関係性がよく出ていて印象的でしたね。学級裁判のシーンでは、「聞き取りやすく早口で ！」を両立させるのが難しくて大変でした。『ダンガンロンパ』は個人的に大好きな作品で、朝日奈も大好きなキャラクターです。これからも末永く応援したいただけるとうれしいです。

設定画

プロデューサーのこだわり女神

明るく元気で友達思いで、絶望的状況下における一種の清涼剤の役目を果たしてくれています。ちょっと天然なところもありますが、山田や葉隠や腐川など、どのメンバーと絡んでもうまくさばいてくれる、安心感のあるキャラクターです。デザイン面では独特な髪型はもちろんですが、ホットパンツにもこだわりが詰め込まれています。（おもにプロデューサーの。）そして、彼女の泳ぐ姿をもっと見たいなどのお声は多数いただいております。（おもにプロデューサーより。）さらにアニメ化によって、さまざまな表情が見られて、斎藤千和さんの声もふんだんに聞けるので、ますます人気アップでしょう！（おもにプロデューサーから！）ちなみに4章の学級裁判の音声収録中に、朝日奈のキャラクターに対して、アソシエイトプロデューサー齊藤が「おれ、ヒステリックな女苦手なんですよ」と言っていたのが印象深いです。いったい彼にどんな過去があるのでしょうか。（小高）

美尻スポーツ少女！

スイマーという肩書きながら、スポーツ万能の朝日奈。当初は現在とは正反対の妹っぽい立ち位置で、現行の不二咲と被る部分が多かったため、「褐色のスポーツ少女」というコンセプトに移行しました。健康的な美少女としてジャージを着せることは決めていたのですが、プロデューサーの強い要望で、スカートではなくホットパンツに。ほかのキャラクターはどれもそれぞれの制服をベースにした服装ですが、こうした経緯で唯一、制服の要素がなくなってしまい、かろうじてジャージが学校指定という設定が活かされています。とにかく肉感的に、というプロデューサーの強い要望に応えるのが大変で、設定画にある臀部への強いこだわりは、写真を見せて熱弁するほどのプロデューサーの強い要望です。とにかくプロデューサーの強い要望です。そんな朝日奈です。（小松崎）

AOI ASAHINA
◉朝日奈 葵
【通常】
「うん！ よろしくね！」
【焦り】
「ジャスティスロボって？」
【通常（放心）】
「消えちゃったの……？」
【テヘヘ】
「アハハ、わかんないや」
【通常（放心涙）】
「無念を晴らす為だよ……」
【笑顔】
「ヨロシクねー！」
【幸せ】
「手掛かり手掛かり！」
FACE VARIATION
Aoi Asahina
表情のバリエーション ◉朝日奈 葵
【驚き（小）】
「えっ？ 私ッ!?」
【困惑（小）】
「この脱衣所で見たんだよ……」
【困惑（大）】
「ズ、ズルイよッ！」
【驚き（大）】
「こ、殺されたッ!?」
【驚き（中）】
「あ、あんた何やってたの!?」
【照れ】
「や、やめてよ……」
【落ち込み】
「ドーナツの神様！」
【驚き（赤面）】
「いやらしくなんかないよッ！」

ダンガンロンパ
【怒り】
「早く行こう!」
【怒り(涙)】
「私が犯人なんだよッ!」
【怒り(睨み)】
「ちょっと……待ってよ……」
【怒り(睨み涙)】
「罪を償わなきゃ……」
【怒り(コミカル)】
「む〜、そう?」
【閃き】
「そっか!」
【意気込み】
「行ってみるしかないよね!」
【推理】
「掃除当番って……?」
【呆れ】
「そんなの知ってるよ……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ◉朝日奈 葵

CHARACTER PROFILING

Aoi Asahina

人物プロファイリング◉朝日奈 葵

AOI ASAHINA ◉朝日奈 葵

CHECKPOINT
ポニーテール
スポーツ第一の生活でも、やっぱりそこは女の子、オシャレ心のロングヘア。普段は運動のジャマになるからポニーテールにしている。どことなくソフトクリームみたいな形？

CHECKPOINT
胸
本人の意志に関わらず勝手に成長した胸は、腐川に「牛乳に相談した？」とからかわれた。小さくても大きくても悩みがつきない、女子にとってはなかなかやっかいなパーツ。

CHECKPOINT
ジャージ
授業中でも部活のときでも、いつも制服代わりに羽織っているエンジ色のジャージ。洗ってもすぐに乾くのもいいところ。ポケットには非常食のオヤツがたくさん入ってるのかも。

CHECKPOINT
ショートパンツ
ランニングシューズと同じスポーツブランドのパンツは、動きやすく汗をかいてもベタつかないプロ仕様。健康的な美脚を引き立てている。

CHECKPOINT
パンツ
真っ白なパンツはとくにこだわりがあるメーカー品というわけではなく、寄宿舎備え付けのもので、履き心地がよくてお気に入り。水着替わりにして泳ぐと透ける点だけが不満らしい。

CHECKPOINT
ひざパッド
メインの水泳部だけに留まらず、あちこちの運動部を掛け持ちしている朝日奈愛用のひざパッド。勝負のせめぎ合いを楽しむためには、万全の準備を怠らないのが鉄則。

CHECKPOINT
靴
疲れたときや悩んだとき、何も考えずに走り込む、「動いてないと死んじゃう」朝日奈を支える機能性シューズ。捜査のために校舎内を駆けずり回るのにもバッチリ。

LOVE ♥ 浮き輪ドーナツ

浮き輪のように使えてしかも食べられる巨大ドーナツ。ドーナツを神と崇める朝日奈ホイホイ。

LOVE ♥ ラジオくん人形

人気番組"アゲアゲガール"司会進行役のキャラクター人形。懐かしさに朝日奈もお気楽極楽。

LOVE ♥ ウォーターラバー

「水と一体化できる」がコンセプトの女性用競泳水着。身が引き締まる感触が朝日奈のお気に入り。

HATE ✕ ミレニアム懸賞問題

アメリカのクレイ数学研究所による7つの数学問題。賞金100万ドル積まれたってお断り！

モノクマ学園長の RoomCheck! 朝日奈さんのお部屋編

寝ても覚めても運動が大好きですって感じの部屋だね。これだけトレーニング用のアイテムが揃ってると、ちょっとしたジムだよ。朝日奈さんが使ってるところも見てみたいね。うぷぷ。

Check Point! A

下半身を鍛えるステッパーと、腹筋用のローラーだね。とくにローラーは安価なのに効果てきめん。初めはひざをついてもOKだから！

Check Point! C

トレーニングチューブほど手軽で効果的なグッズはないよ！ ボクは手足の長さが足りないので残念ながら使用不可だけどね……。

Check Point! B

日常的に体幹を鍛えるバランスボールだよ。なかなか楽しいんだよね。おっと、干してあるスク水も見逃せませんなあ！

Check Point! D

水分補給用のボトルに応急処置キット。まさかのときの備えも気遣いも万全だなんて、子沢山のいい奥さんになりそうだよねえ。

【朝日奈葵の素行調査】

No
Date

KEYWORD ――関連する重要語句

体を鍛える秘密の特訓？

希望ヶ峰学園の生徒としてはスイマーで知られているけれど、スポーツ万能の朝日奈は足を突っ込んだあらゆる競技で、驚異的な活躍をあげてしまう。現在はメインの水泳部のほかに運動部を５つ掛け持ちしていて、陸上部、バスケ部、野球部、バレー部、テニス部でもレギュラーで活躍しているというのだから、これはまさに天賦の才。そんな彼女オススメの健康法、じつは筋トレでも半身浴でもなく、「早朝のベランダで行う上半身裸での乾布摩擦」。いやあ、また懐かしい……って、女子高生が裸だなんて、だ、大丈夫!?

食欲が元気の秘訣

いかなる状況に置かれても食への欲求だけは失わないのが、朝日奈という少女。食べることが元気の源とばかりに、食糧倉庫の備蓄チェックも誰より早く行い、夜な夜なつまみ食いに精を出す。公言してはばからないドーナツへの熱烈な愛はもちろんのこと、体育会系男子が好きなギトギト背脂入りラーメンや、サクッジュワッなフライドチキンにも目がない。好物を思い描くだけで「ヨダレがナイアガラ状態」になれるそんな彼女、学園のとある場所でニワトリを発見するや、ひとりその調理法を思い描いて大暴走する。いくらなんでもこんな人気のない場所で飼われていたニワトリを「新鮮な生食で」だなんて、あなた以外には誰も思いつきもしませんから……。

朝日奈に目をつけられた、なんの変哲もない白色レグホン。鶏刺しにされちゃうまえに全力で逃げて！

朝日奈スポーツ語録

各界の有名人による格言は、朝日奈の心にクリーンヒット。野球選手のジャッキー・ロビンソンの「“不可能”の反対語は“可能”ではない。“挑戦”だ」、バスケットボール選手のボビー・ナイトの「誰でも勝ちたいとは思うが、勝つために頑張れるヤツは少ない」、マラソン選手のサムエル・ワンジルの「きつくても、ガマンすること！ ガマン、ガマン！」、野球選手の城島健司の「プレッシャーがかかる場面で出る力が、その人間の実力」などなど。真理ある言葉に日々己を見つめ直せるのも、彼女の強さの証だよね。

SAYING ――関連する重要な台詞

**「ドーナツの神様……
私に素敵な出会いがありますように……」**

甘いお菓子はすべての乙女の救世主。くり返されるコロシアイに涙を流す朝日奈は、ドーナツの神に救いを求めて念仏のように唱える。リングドーナツ、ツイストドーナツ、あんドーナツ、ジェリードーナツ、マラサダ、サーターアンダーギー……。古今東西のドーナツだって、さすがに「素敵な出会い」は守備範囲外だよ!?

**「あのアメは、
倉庫に入れるようになった直後、
私がダンボールごと独り占めしてるから……」**

「あのアメ」、じつはとある事件の重要な証拠。倉庫には山と置いてあったハズなのに、すべて彼女が独占したことを自供！ お菓子好きなことは十分にわかっちゃいたけれど、よもや箱ごとだとは、いったいどれだけ食べちゃったの!?

糖分補給にぴったりのかわいいアメ。ほかの仲間が知らないうちにダンボールごと奪うだなんてズルい！

**「動いてないと死んじゃうんだよ……
ウサギと一緒なの……」**

朝日奈にとって運動はトレーニングというよりストレス発散。自室でも腕立てや腹筋、スクワットを千回ずつこなし、息をするように運動している。でも苗木のツッコミどおり、ウサギが死ぬのは「寂しいから」で、運動とは関係ないよ！

ナイスバディのヒントはウサギにあった!? プールの巨大な血塗れバーベルはそんな鍛錬の犠牲者なのかも？

◉朝日奈葵の人物評価

仲間は協力してこそ仲間！ そう信じる朝日奈の元気と熱意に、まわりのみんなも思わず納得!? 景気のいい食べっぷりも清々しい。

どうせ……ここまでのブスは……初めて見たとか……
そう思って笑ってるんでしょ……？

腐川 冬子

フカワ トウコ

Touko Fukawa

現役女子高生作家として文壇の話題をさらう「超高校級の文学少女」。しかし饒舌な筆致とは裏腹に、本人はコミュニケーションに難ありの陰気なタイプで、コロシアイを強いられた学園生活では、仲間への疑いの目を隠そうともしない。ただし十神だけは特別で、彼に虐げられることに目覚めてからは、露骨な嫌悪を向けられていることも意に介さず、歪んだ愛を語っている。

氏名	フカワ トウコ 腐川 冬子
一人称	あたし
ログセ	な……なによ／どうせ
特記	超高校級の文学少女

身長	164cm	体重	47kg	胸囲	79cm
血液型	—	誕生日	3月3日（魚座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	川端女子高校				

CV Charactor Voice

沢城 みゆき

COMMENT▶ 「腐川冬子」には呪いの言葉や暴言などたくさんあり、個々のシーンというよりも全体的に印象深いです。ですが彼女もまた、恋と劣等感とでできている、ごく普通の16歳の女子高校生なんだなあと感じさせられますね。表面に出てくる部分が毒々しいせいで、とても鬱屈したキャラクターになっていますが、楽しく演じさせていただきました（笑）。

設定画

メガネは フチ無し 丸メガネ
校章バッジ
みつあみ
普通の プリーツスカートで
くるぶしソックス
普通の ローファー
色々な動きをするのでスカートは柔軟にセットアップして下

表情イメージ

ラフスケッチ

校章バッジ

肩の刺繍

CREATOR'S COMMENT

陰と陽の表裏一体

腐川は一周まわってなんだか可愛く見えてくるから不思議ですよね。……見えませんか？　僕の目は節穴ですか？　風呂に入ってないとか臭いとか散々な目に遭わせてしまいましたが、それも含めて彼女の稀有な魅力になっていると思います。本編中で見せる「ジェノサイダー翔」としての側面は、まさに『ダンガンロンパ』を象徴する展開で、一連の場面の執筆時は、「『ダンガンロンパ』はここまでやれるんだな」と、妙な手応えを感じました。また「ジェノサイダー翔」は「男」を連想するように考えた名前で、見た目や性格、行動原理など、すべてが腐川とジェノサイダーとで、ネガとポジのごとく正反対になっています。クリエイターの友人たちの多くはとても彼女を気に入ってくれていて、「わかってくれた！」という喜びにあふれてしまいますね。（小高）

『ダンガンロンパ』の象徴

腐川は企画当初から文学少女という設定がベースだったのですが、ここまで強烈なキャラクターになるとは思っていませんでした。立ち絵の表情を決めるとき、本作ではシナリオ担当の小高から大まかな提示を受け、ラフ画で起こし、シナリオに沿って補完するという流れで、どのキャラクターも想定よりもパターンが増えていったのですが、腐川はとりわけその傾向が顕著で、最終的にはジェノサイダーも含めるともっとも表情パターンが多いキャラクターになりました。またその際、当初はふたりの豹変ぶりから、ジェノサイダーには腐川とは大きく異なるデザインを考案していたこともあります。武器の設定もナイフなどのオーソドックスなものから、ホルダーの存在によりハサミに。モノクマ同様、いえモノクマ以上に、本作の世界観を象徴している腐川は、沢城みゆきさんの熱演も相まって、もっとも好きなキャラクターです。（小松崎）

TOUKO FUKAWA
Dangan Ronpa1
TOUKO FUKAWA
◉腐川 冬子
【卑屈】
「………………」
【卑屈(目線合わせ)】
「別に……いいけどね……」
【卑屈(笑み)】
「……グッとくるわね」
【困惑(小)】
「苦手なのよ……血が……」
【困惑(大)】
「み、み、み、醜いッ!?」
【卑屈2】
「こ、こっちから願い下げよ……」
FACE VARIATION
Touko Fukawa
表情のバリエーション ◉腐川 冬子
【驚き(大)】
「ぎゃあああああああッ!!」
【驚き(小)】
「な、なんで?」
【照れ】
「白夜様が悲しむから……」
【頭抱え】
「ここから出してぇええッ!!」
【うっとり】
「そのワガママなボディーで……」

ダンガンロンパ
【敵意】
「た、頼んでないわよ……ッ!」
【追及】
「人としてサイテーだわ……!」
【激怒】
「寄らないでよっ!!」
【アヘ顔】
「んはぁぁぁ〜〜〜んッ!」
【目がうつろ】
「う……うぅ……ッ!」
【クシャミ】
「……ックション!!」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿腐川 冬子

CHARACTER PROFILING

Touko Fukawa

人物プロファイリング◉腐川 冬子

CHECKPOINT
メガネ
文学少女のトレードマークと言えばメガネ。ド近眼なので絶対に手放せない。普通はなめらかな専用クロスで手入れするものだけれど、腐川曰く「ティッシュで十分」。

CHECKPOINT
三つ編み
風呂嫌いなのだからいっそショートにしてしまえば手入れが楽なのに、と思うのは間違い。三つ編みなら寝グセもゴワつきもすべてごまかせるから、見た目を気にしないタイプにはうってつけ。

CHECKPOINT
ホクロ
場所や大きさで性格や運勢を占えるというホクロ。口元の左下にあるものは、冷静さやクールさを司る一方で、消極的で感情表現が苦手だとされるが、彼女の場合ははてさて!?

CHECKPOINT
セーラー服
出身高校のセーラー服は由緒正しき正統派のロングスカートタイプ。一切着崩していないあたりが、堅物な腐川らしい。この絶滅危惧種的清楚さには、名状しがたいロマンがある。

CHECKPOINT
パンツ
白地に黒のリボンがポイントになった、シンプルながらもなかなかかわいらしいパンツ。いつもおどろおどろしく漂わせている腐海の臭気が感じられないのは、洗濯の直後だからららしい。

CHECKPOINT
靴下
くるぶし丈の白ソックス。足を少しでも細く長くキレイに見せるべく、流行が生まれては巡るソックス文化に真っ向から挑んでいる。

CHECKPOINT
靴
スタンダードな茶色のローファーで、学生服はもちろん、トラッドなスタイルには欠かせない。腐川が履いているのは、足の甲の部分にあるサドルが短いハーフサドルのタイプ。

LOVE ♥ おでこのメガネ

呪文を唱えながら装着すると、物と会話ができるようになるとか。メガネ女子の腐川には必需品。

LOVE ♥ 文豪の万年筆

今は亡き大小説家が使用し、霊が宿った万年筆。世を揺るがす腐川の筆致に吉と出るか凶と出るか?

LOVE ♥ アンティークドール

頭部などが磁器で作られた人形で、精巧さや衣装の美しさにファン多し。腐川ならずともうっとり。

HATE ✕ 万力

鉄などを加工する際に挟んで固定するための道具。DIYでもしない限りもらっても困し腐川も怒る。

モノクマ学園長の RoomCheck! 腐川さんのお部屋編

さすが文学少女と言われるだけあって、本の量が半端ないね。ベッドから手の届く場所と机のまわりに山積みになっているあたりに、どういう読み方をしてるかがうかがえるよね。

Check Point! A
見ての通り、この机ってわりと薄い天板を使ってる備え付けの家具だからさ、ここまで積まれると重さに耐えられるかなあ……。

Check Point! B
窓もボルトでガッチリ固定ー!……って、腐川さんには関係ないみたいだね。窓一面に原稿用紙貼ってるもんね。しょぼーん。

Check Point! C
シャワールームのまえにも本を置いてるってことは、トイレタイムにも読書ってワケだね! さすが活字中毒者だねえ。

Check Point! D
一見花瓶に挿したバラかと思わせて、スティックタイプの芳香剤だよ。風呂嫌いを公言するくらいだから臭いには気をつけないとね!

【腐川冬子の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

根暗少女の憂鬱

文学会の新星の名をほしいままにし、紡ぎ出す文章は文壇をうならせる……。そんな高い評価を受けているのに、人付き合いが極端に苦手なせいで、腐川はあり得ないほど卑屈。その一方で有無を言わさず喧嘩腰で、吐き気をもよおすだの反吐が出るだの、手当たり次第に周囲を罵倒する。ときどきなにかを隠すように自室に引きこもることもあるし、彼女の身にただならぬことが起こってる!?

父がひとりと母ふたり!?

石丸が命名した全員参加の強制友好「朝食会」に、腐川はなぜか武者震い。なんでも「父ひとりと母ふたり」という、ちょっと聞いただけでもただならぬ空気を醸し出す家庭に育ち、「他人と囲む食卓」は初体験なのだとか。……えーっと、とりあえず家系図を書いて血縁関係を理解するところから始めてみてもいいですか？

文学少女の原体験

腐川が文学を志したのはかなり早く、小学生時代の初恋が発端。転校していく相手に思いのたけをぶつけた手紙をつづったら、なんと学校の掲示板に貼り出されるという屈辱を味わい、目に止めた先生に才能を見出されたのだという。ちなみにこの罪深い少年は、のちに世間を震撼させるシリアルキラーに殺されたというウワサらしく、めぐり合わせってわからないよね……？

SAYING ——関連する重要な台詞

「あ、あたしの事……心配してくれて……お風呂に入れって……言ってくれたわッ!!」

腐川が風呂嫌いで常時ハードなスメルを放っているのは、もはや周知の事実。本人もわかっちゃいるけど指摘されようものなら逆ギレして、山田には「ジャンボタニシの匂いがしてる」などと反論しながら、自分は決して改めようとしない。ところが臭いに閉口した十神が苦言を呈した瞬間にまさかの急展開！　確かに十神は「風呂に入れ」とは言う。でもそのあと「さっさと出て行け。部屋中が臭くなるだろう」って罵倒されてるんだけど……本人は幸せそうだからいいのかな。

苗木のお気に入りの入浴セット「男のロマン」だって貸してあげるから、お願いお風呂に入ってください！

「『弱い男を支配するより強い男に支配される女になれ』……あなたの言葉よ」

あなたの言葉よ、と腐川は言うが、実際に十神がそんなダンディなセリフを使うワケもなく、じつはコレすべて彼女の妄想。十神に熱を上げて追い回すあまりに、一方的な愛情をこじらせて、先回りして「十神が言いそう」かつ「自分に好都合な」言葉をお膳立てしたというワケ。でも腐川のドMな本質を見極めた十神が、彼女を完璧に下僕にして虐げ抜いてしまうその後の流れは、この言葉に予言されていたのかもね!?

「白夜様のいない……あんた達なんて……コーヒーと牛乳抜きの……コーヒー牛乳よ！」

つまり苗木たちに存在価値なしと、十神を愛する腐川のぶった斬り！「全員、おみくじで大吉引いた後、神輿の下敷きになってグチャリと死ねばいいんだわ」と、ゴミ虫同然の扱いの一方で、十神には「こ、ここで"待て"をしてるの……白夜様に……そう言われたから……」、「『私は悪い子です』ってプラカードを首から提げて……トイレ掃除という罰で……どうでしょう？」と完全服従。愛って偉大だなあ……。

◉腐川冬子の人物評価

卑屈な顔でじっとり迫る。陰険を絵に描いたような腐川の言動には、理屈も弁解ももはやまったく通じない。十神ならずとも加虐心をくすぐられる!?

ジェノサイダー翔
ジェノサイダー ショウ
Genocider Sho
呼ばれて飛び出て、邪邪邪じゃーん！
GENOCIDER SHO
●ジェノサイダー翔
DR1
DANGANRONPA 1
Characters
GENOCIDER SHO
猟奇連続殺人事件の犯人として世間を震撼させるシリアルキラーで、一説には「超高校級の殺人鬼」とも言われる。その正体は腐川冬子の別人格。人を殺すために特別にあつらえたハサミを持ち歩き、現場にもわざと痕跡を残すなど、殺人に対して独自の美学を貫く。主人格である腐川とは正反対のハイテンションな性格で、愛する十神に鬼気迫るアプローチをくり返している。
設定画
通常状態からの主な変化は表情とみつあみ部分のボリュームになります。
キルマークを「正」の字で太モモに。ハサミで傷付けた様な文字にして下さい。
右足にシザーケースの様なものを ハサミは3本入り
氏名
ジェノサイダー ショウ
ジェノサイダー翔
一人称
アタシ
口グセ
ゲラゲラゲラゲラ!
特記
超高校級の殺人鬼
体重
誕生日

GENOCIDER SHO
FACE VARIATION
Genocider Sho
表情のバリエーション
ジェノサイダー翔
【真面目】
「なぬっ!!」
【笑み】
「異議あり、異議ありッ!!」
【笑み(ハイテンション)】
「ゲラゲラゲラゲラッ!!」
【悔しい】
「逃がさねーぞぉ……!」
【ビックリ】
「おっぱいデカくね？」
【うっとり】
「あぁ、漬かりたい……!」
【迫力】
「どこだッ!?」
【ハサミ】
「……そそるッ!!」
【ビクンビクン】
「うへぇ！ しびれるぅ!!」
【納得】
「千里の乙女ロードも1歩から……」
【納得(目開け)】
「で、どうすんの？」
【笑顔(さわやか)】
「ねぇ、白夜様……」
表情イメージ
ジェノサイダー無表情
ハサミ
シザーケース

CHARACTER PROFILING

Genocider Sho

人物プロファイリング◉ジェノサイダー翔

CHECKPOINT

目

赤く血走った瞳。普段の腐川が陰気で恨みがましい目つきなのとは対照的に、さすがの十神も後ずさりする捕食者の気迫がすごい。

CHECKPOINT

三つ編み

ジェノサイダー状態では、腐川のときに比べて編み目がゆるめで太く、ややカジュアルな雰囲気。髪型ひとつにもふたりの性格の違いが。

CHECKPOINT

ホクロ

判断を下す人間によっても内容が異なるのが占いの面白さ。口元左下のホクロは、ときに直情型で真心一直線なぶん、惚れたらトコトンで逆上しかねない怖さもあるという……。彼女に愛されるのは命懸け!?

CHECKPOINT

舌

ジェノサイダー翔の人格が表に出ているときの最大の特徴は、爬虫類のような人間離れした長さの舌。殺したいくらいに愛おしい男たちに粘着する、歪んだ情熱の表れとでも言うのか。とても人間とは思えない……。

CHECKPOINT

パンツ

腐川と共用しているもので、元々はジェノサイダーの趣味。ゴムがしっかりしていて、凶器を「ハサミやすい」作りだとか。シザーケースに入りきらない得物の持ち歩きにも安心。

CHECKPOINT

右足

右の太ももに、スカートに隠すようにして仕込んでいるのはシザーケース。中には殺人専用のハサミが3本入りで、外出先で急に殺しがしたくなった、なんて咄嗟の場面でも大活躍。

CHECKPOINT

左足

これまでに犯した犯罪の数、すなわち犠牲者の人数が「正」の字で刻まれた左の太もも。第三者が見るのは容易ではない。

LOVE ♥ 支配者のTバッグ

おしりを支配する者だけが履けるユニセックスの下着。十神的な雰囲気にジェノサイダー悶絶。

LOVE 乙女キャリーバッグ

女性向けグッズや同人誌が並ぶ人気スポット「乙女ドーロ」への買い出しに、ジェノサイダーも愛用。

LOVE ♥ 動くこけし

底部のスイッチを押すと震えるこけし人形。子供のオモチャなのになぜかジェノサイダー狂喜乱舞。

HATE カットバサミ

床屋のない希望ヶ峰学園内では散髪に不可欠。ただし彼女の目に叶う美学はなく、憎悪の的に。

これがアタシと肉体をともにしている、あの女の部屋よッ！　リビドー皆無の辛気臭さ！　しみったれた顔で爪噛んでるネクラにはおあつらえ向きね！　ゲラゲラゲラゲラッ!!

Check Point! A

足元にこんなに本ばっか置きやがって……白夜様を連れ込むときにジャマになってしょーがねぇだろ！　ちょっとは片付けろよ！

Check Point! B

こんな暗いところでチマチマしけた字ばっか書いてるからド近眼なんだよ。やっぱり女は恋！　情熱のラブの光を浴びなきゃ！

Check Point! C

ちょっと！　最近使った形跡がないんだけど！　いつ何時アタシが白夜様とベッドインかもしれないんだから、風呂ぐらい入っとけ！

Check Point! D

アラー！　グリーンとホワイトのブーケ！　ウェディング仕様ね！　待ってて白夜様！　今すぐにこれを手にダイブトゥーユアボディよ！

KEYWORD
――関連する重要語句

信念と情熱のシリアルキラー

「ジェノサイダー翔」は、二重人格者腐川のもうひとつの顔。普段の鬱憤を晴らすかのように快楽殺人にふけっているけれど、じつは手当たり次第の犯行なのではなく、彼女なりの殺しの哲学に基づいた猟奇殺人犯で、れっきとした「超高校級の殺人鬼」。その手口とは殺しのために用意した特別なハサミのみを使用し、犯行現場には被害者の血で「チミドロフィーバー」と書き残す。そして最大の特徴は、標的が「萌える男子」のみ！　確かにすごいこだわりだけれど、被害者の顔写真、それほど「萌える」タイプかなぁ……？

被害者リスト（抜粋）

原田剣（32）	小松奈太朗	内田直久
本多鉄広（17）	郷野武文	貴志正宗
庄司岳（23）	恩田洋治	夢島由人
菅野一聖（14）	岸田絵李夫	
吉田威士（30）	辻修	

超絶貴腐人

主人格の腐川は、低俗なオタク文化全般を忌み嫌う根っからの文芸肌。つまり彼女と表裏一体のジェノサイダーは、ボーイズラブを筆頭とした、いわゆる腐女子文化が大好物な、腐女子の上をゆく「貴腐人」。「千里の乙女ロードも１歩から……その道はやがてオヤジ受、猛者受にも通じるという……」などと某街の腐れ乙女ロード行脚について高説を語る彼女にとって、「高圧的・美形・大富豪」な十神はこれ以上ない「萌え」の逸材。今世紀最大の超絶優良物件と認定され、舐めるような視線と猛烈アタックを受ける十神、完璧超人といえど今回ばかりはさすがに身が危うい!?

SAYING
――関連する重要な台詞

「うぎゃぎゃ！　胸が苦しいよー！こんな気持ちは、マジでお初だわ!!」

ほれた男は必ず殺す！　それを身上に愛を貫き、小学生時代には初恋の相手を四国まで追っかけて、殺りさえしたジェノサイダー。しかし十神だけは「好きになりつつも、殺りたいと思わない」という、これまでに経験したことのない存在感を放っているらしい。胸の昂ぶりに「彼と一緒になれるなら、他の男を殺れなくても構わないのにッ！」とまで言うのだから、世界平和のために、ここは十神にひと肌脱いでもらいたい！

「ヒントは……今朝のアタシは赤いランジェリーなのッ!!」

ある朝、みんなの前に連れ立って現れた十神とジェノサイダー。彼女の口をついて出たのは、誰も聞いてもいないうちから、昨夜の余韻をほのめかす衝撃の大告白！　といってももちろんジェノサイダーの深読み狙いの暴走発言で、当の十神はもはや訂正する気にもならず、ひたすら歯ぎしり。これまで誰も太刀打ちできなかった「超高校級の御曹司」をここまで翻弄できるだなんて、自称「家庭的な殺人鬼」ジェノサイダー翔って、じつは相当な強者なのかも……。

「ねぇ、白夜様……ツンの時間がもったいないわ。デレだけにしましょうよ」

いつもはつっけんどんなクセに、たまに甘えたしぐさで本音を見せる「ツンデレ」は、オタク界では鉄板ネタ。忌々しそうな目を向けて邪険に扱う十神を、「エグゼ系鬼畜攻め」な「ツンデレ」キャラと決め付け、あまつさえ「デレ」部分を引き出そうとするなんて！　大好きな罵倒合戦もたまらないと言うけれど、やっぱり腐女子たるもの、甘くデレさせてなんぼですよね!?

◉ジェノサイダー翔の人物評価

腐川とは正反対のナチュラルハイなジェノサイダーは、高すぎるテンションで仲間全員を置いてけぼりにする大暴走。十神に捧げる愛の行方やいかに!?

武道家の一門に生まれた女流武闘家で、「超高校級の格闘家」。専門は総合格闘技だがあらゆる武道をたしなみ、どんな環境でもトレーニングを欠かさない。いかめしい外見から誤解を招きがちだが、思慮深く義理堅い性格で、その言動は仲間内である意味もっとも常識的。ポジティブ思考ゆえに暴走しがちな朝日奈をたしなめるよきパートナーとして、良好な関係を築いている。

CV Charactor Voice

くじら

COMMENT▶ 「大神さくら」を演じた印象は、「渋い女子高生……おもしろい」！ とりわけ「遺書のシーン」が印象的でした。学級裁判の場面で気をつけたのは、テンポ感かしら ？ 苗木君にはいろいろ論破されたいです。『ダンガンロンパ』、なかなか、やりがいがあると思いますよ。

設定画

肩や腕の血管は
もっと増やしてしまって
下さい。

シャツは
ピチピチで
筋肉が
浮き出ている

筋肉は
より誇張して
もらって結構
です

くつに

表情イメージ

後ろ髪

CREATOR'S COMMENT

話題をさらった大和撫子

ビジュアル的には、全メンバーの中でも群を抜いて目立つ大神は、PSP版『ダンガンロンパ』の発売前にもっとも話題になったキャラクターです。ですが外見だけではなく、内面もとても強い女性で、そうした強さの中にたまに垣間見える女らしさが、いい味を出しています。「我」という一人称や和風な名前も、そうしたイメージを補完するもの。「自殺」を使ったトリックと、「強さとは何か？」という問い、そして朝日奈との関係……さまざまなものが絡み合い、現在のシナリオになりました。あまりに秀逸なデザインのため、のちにPSP版『スーパーダンガンロンパ2』制作時には、彼女に匹敵するキャラクターを生み出すのに苦しみ、結果、彼女を越えるのではなく、別のベクトルで伸ばしていくことになりました。ところで中学時代の彼女はとてもかわいい美少女だった（→P168）、という裏設定があるのですが、ご存知ですか？(小高)

幻の「ボディビルダー」さくら

武闘派の女子高生というコンセプトで創ったキャラクターですが、じつは学生時代から描いていたデザインが基になっていて、いつかなにかのゲームで登場させたいと考えていました。『ダンガンロンパ』開発時に、ほかのアドベンチャーゲームとの差別化を考えるうえで意識したのが、別ジャンルのゲームにいそうなキャラクターを用いるという点で、大神はまさにそのパターンに該当します。初期のデザインは黒髪を後ろで結んだ仁王像のようなキャラクターだったのですが、諸事情で変更に。最終案では黒人ボディビルダーとの二案で悩みましたが、スタッフの全員一致で現行のものになりました。もうひとつのほうもかなり気に入っていたんですが……。(小松崎)

SAKURA OHGAMI
SAKURA OHGAMI
◉大神 さくら
【片目閉じ】
「聞かせてもらおうか……」
【通常】
「無論だ……」
【見下ろし】
「一体どうしたと言うのだ……？」
FACE VARIATION
Sakura Ohgami
表情のバリエーション ◉大神 さくら
【横向き顔こっち】
「我にはわからぬ」
【横向き】
「我は従うだけだ」
【両目閉じ】
「それは無理な話だ」
【眉間しわ寄せ】
「おのれ……どうやって……？」

ダンガンロンパ
DANGANRONPA
希望の学園と絶望の高校生
【微笑】
「いつでも手伝ってやろう」
【叫び】
「男だ……ッ！」
【負傷】
「……た、頼みがあるのだ」
【怒り】
「バ、バカな……そんなバカな……!!」
【背中向け】
「では、行くとしよう……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⊙大神 さくら

CHARACTER PROFILING

Sakura Ohgami

人物プロファイリング◉大神　さくら

CHECKPOINT

髪

色素が薄くて、柔らかなウェーブがかかったロングヘア。前髪を作らない「ワンレングス」スタイルだが、ざんばらに伸ばしているぶん、彼女のワイルドさを引き立てている。

CHECKPOINT

目

「目ヂカラ」という言葉があるくらい、顔全体の印象を大きく左右する目元。野性的な視線には、獲物を射すくめるような迫力がある。よく見ると碧眼と長い下まつげで、じつは隠れ美人なことを思い出させる。

CHECKPOINT

二の腕

鍛え上げた筋肉をこれ以上ないというくらいにアピールする二の腕。とかく「プヨ肉」がつきがちな、そんじょそこらの女子高生が見たら卒倒しそうな、丸太ほどの太さなのが頼もしい。

CHECKPOINT

スカーフ

肌身離さず身につけている赤いスカーフは、格闘技界最大のライバルにして初恋の相手でもある男との誓いの証。たとえ離れていても、つねに同じ志を抱き続ける者の絆として。

CHECKPOINT

パンツ

愛用のパンツは長方形の布の前後に紐を通し、腰の脇部分で結ぶ「もっこふんどし」。大神に言わせると、道着の帯を結ぶ緊張感に似て身も心も引き締まるという。セクシーな「紐パン」に少し似ている。

CHECKPOINT

スカート

ちょっと短めなひざ上15cm以上のスカート。チラ見えする大腿四頭筋は人間離れした筋肉の塊で、誰も太刀打ちできない威圧感を放つ。

CHECKPOINT

上履き

スタンダードなバレエシューズタイプの上履き。女子たちの間ではかわいく「デコる」こともあるというが、折り目正しい大神は誰にも恥じぬと言わんばかりに、甲の部分にはっきりと記名していて、なんとも潔い。

LOVE ♥ 新品のサラシ

昔、下着や包帯として着用されていた木綿の布。体に巻きつけると身も心も引き締まるとは大神の弁。

LOVE ♥ 阿修羅の涙

古代の超人たちに伝わる宝石。悪魔さえも友情を知り涙する、そんな熱血エピソードに大神も男泣き。

LOVE ♥ オモプラッタの極意

ブラジリアン柔術の関節技の極意書で、オモプラッタとは「肩甲骨」の意。格闘家の大神必携の書。

HATE ✕ はっぱふんどし

白地に葉っぱが描かれたシンプルかつ大胆な褌。男らしく潔いがあからさますぎて大神も嫌悪。

モノクマ学園長の RoomCheck! 大神さんのお部屋編

最強の霊長類とも言われるオーガ……大神さんのお部屋だよ。まともに殺り合ったら無事では済まないってことがひしひしと伝わってくるよね。でもお願いだから部屋は壊さないでよね。

Check Point! A

有名な瓦割りのデモンストレーション用には、普通は割れやすい瓦を使うんだって。でも大神さんのはどこから見てもモノホンだね。

Check Point! C

大神さんの道着だね。これを着ているところって、じつは見る機会がないんだよねえ。何ならもう一度手合わせする？　うぷぷぷ。

Check Point! B

あのう……。もちろん部屋でトレーニングするのはいいんだけどさ、床に穴開けるのはないんじゃないの!?　修理する身にもなってよ!

Check Point! D

まったく、この辺りも瓦割りの残骸だらけだよ。これが原因で床が抜けたり雨漏りしたりしても、ボクは知らないからね!

【大神さくらの素行調査】

No
Date

KEYWORD
——関連する重要語句

人類最強の女子高生

大神は希望ヶ峰学園での通り名こそ「超高校級の格闘家」だけれど、その強さは超高校級どころかもはや常識の範疇外。アメリカの総合格闘技大会において、女性でありながらチャンピオンの座を射止め、さらにはこれまであらゆる試合で400戦以上を経験しながら一度も負けたことがないという、とてつもない戦歴を誇っている。自身の苗字と伝承の人型の怪物にかけて「オーガ」の異名を持つ、「乳母車に乗るより早く戦いを始めた、生まれながらの戦いの申し子」は、これでいて礼儀作法も心得た大和撫子な女子高生で、書をしたためる腕前など、素人のそれではない。時にあらぬ誤解を受けて、石丸や桑田あたりに「我は女だが……？」なんてひとこともの申す姿も達観している!?

地を這う努力の先に

武道家としての大神家は300年の伝統を持つ名門。肉体の鍛錬も代々受け継がれてきた手法を重んじ、近代的なトレーニングの利点を求めつつも、効率化偏重なスポーツ科学に頼ることはよしとしない。そんな彼女のオススメは、ロープ登りや懸垂など、自重を使った筋トレ。ちなみに古タイヤをハンマーで叩くという、全身の筋肉をくまなく使うトレーニングは幼いころから欠かさず続けているとのこと。戦うことを宿命付けられた少女の日々を思うと、ちょっぴりセンチメンタル!?

学園のあちこちで見つかる木槌やナゾの巨大ハンマーも大神の豪快なトレーニングにひと役買ってくれそう!?

最強を誓う男闘呼

若干14歳にして師匠である父を越え、今や地上に敵なしの大神が、ただひとり越えねばならない相手。それが一子相伝の伝説の暗殺拳の継承者にして、彼女の初恋の相手ケンイチロウ。強くあるために女らしさを捨てかけた大神を諭し、ともに最強の座を競い合ったライバルは、余命半年の宣告を受けた病床で病魔と戦っているという。いつの日かふたりが再び「地上最強」を賭けて拳を交えることを、みんなで祈っているからね！

拳を交える日々を信じて病と戦い続ける野武士のような男。スカーフはふたりの誓いの証。

SAYING
——関連する重要な台詞

「海外製の超高級プロテインだ。倉庫の安物とは違う！知らぬ存ぜぬではまかり通らぬぞ……」

大神は、風呂上がりの飲み物ひとつとっても、コーヒー牛乳ではなくプロテインコーヒーを所望する、筋金入りのプロテインマニア。体の調子が悪いときもプロテインを飲んで眠ればすぐに治ると言い切るほどの熱烈な信奉者ゆえに、保健室の薬品棚に超高級プロテイン『プロドルメンX』を見つけたときの興奮といったら、普段の冷静な彼女とは一線を画する邪の気迫！　宝の山だと大喜びな朝日奈と、親友の誓いを交わすのも納得で、知らぬ存ぜぬでごめんなさい……。

大神をうならせる高級品も完備だなんてさすがは希望ヶ峰学園。どんな味か、ひと口だけでも飲んでみたかった！

「我は決めたのだ……もう退かぬ、もう媚びぬ、もう省みぬと……」

生徒たちを追い詰めるモノクマの卑劣さに、正義の魂を震わせる大神。その口をついて出る言葉は、純真な心を持つがゆえに暴君へと変貌せざるを得なかった、自ら「聖帝」を名乗る南天の星の男さながらに、不退転の決意をあらわにする。立派な体躯から放たれるとてつもない迫力と、女性らしいいたわりの心、そして他の追随を許さない強さ。仲間を守るためのすべてを兼ね備えた「霊長類ヒト科最強に最も近い女子高生」は、「……我は決心したのだ！　お前と……戦うと……ッ!!」という叫びとともに、諸悪の根源いざ立ち向かう！　大神VSモノクマ、歴史的対決の行方はいかに!?

◉大神さくらの人物評価

凶悪そうな見た目とは裏腹に、思慮深く仲間思いな大神。でもよかれと思ってアドバイスしてくれる彼女直伝の肉体鍛錬は、素人には絶対無理だから！

適応出来なかったり、逆らったりするから……
人が死ぬのです
自業自得ですわ……

セレスティア・ルーデンベルク

Celestia Ludenberck

「超高校級のギャンブラー」として知られる少女。その異名に違わず、身に迫る危機さえも勝負事のように捉えている。俗に「ゴスロリ」と呼ばれる装飾過多なファッションと芝居がかった言動で本音を見せないが、驚くほどに冷静な観察眼を持ち合わせる肝の座ったタイプ。ちなみに「セレスティア・ルーデンベルク」はあくまで自称で、れっきとした純日本人である。

氏名	セレスティア・ルーデンベルク
一人称	わたくし
ログセ	～ですわ／うふふ
特記	超高校級のギャンブラー

身長	164cm	体重	46kg	胸囲	80cm
血液型	—	誕生日	11月23日（射手座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	？？？				

CV Charactor Voice

椎名 へきる

COMMENT▶ 「セレス」はミステリアスながらかわいさもあり、謎めいた雰囲気もある女の子。とある章で彼女の異なる一面が飛び出す場面では、私も初めて口にするようなセリフがあって、その振れ幅の大きさや潔さがカッコイイし愛おしいですね。本編全体のシュールでオシャレなデザインや、豪華キャストも見どころです。みなさんもイベントで「薄い本（！）」を出すなどして応援してください！ またお会いできることを楽しみにしています。

設定画

レース①

レース②

レース③

ネクタイ
デザイン

カチューシャはこんな感じで、
リボンを逆にも付けて。

化学反応の思想を秘めて

メンバーの中にゴスロリ少女を入れたい、という案については最初の企画段階から考えていたのですが、そのときはまだ「超高校級のギャンブラー」ではありませんでした。のちに試しに両者をつなげてみたところ、意外にもハマって……それがセレスというキャラクターになっています。もっとも気に入っているのは、言動の裏に見え隠れしている「思考」や「思想」の部分ですが、それらは「ゴスロリ」と「ギャンブル」という、思いがけない化学反応から生まれたものです。仰々しい名前は「セレス」と縮めることができることを重視してつけています。ところでギャンブラー時代の話については、好感度イベントでもいくつか語られていますが、彼女の伝説はじつはまだまだあります。いずれどこかで書いてみたいですね。（小高）

一貫したゴスロリキャラ

セレスは企画当初から一貫して、ゴスロリキャラとして設定されていた人物です。ゴスロリ自体に興味があることも幸いして、初期からさほどブレることなく現行のデザインにたどり着いています。ただゴスロリの宿命で装飾がとにかく多いので、のちのちじつに厄介なキャラクターになりました。ツインテールも描くのが本当に大変！　ちなみにこの縦ロール部分はウィッグという設定です。人形っぽい雰囲気を出すため、ほかのメンバーに比べて肌の彩度を下げた調整を施しています。また身長が高めに設定されているのは、ヒール部分を含んでいるからです。（小松崎）

CELESTIA LUDENBERCK
CELESTIA LUDENBERCK
●セレスティア・ルーデンベルク
【通常】
「では、ごきげんよう」
【笑顔】
「うふふふ……」
【真剣】
「ゼロサムゲーム……ですわね」
【真剣(目線正面)】
「全員殺されてしまいます」
【にっこり】
「自業自得ですわ……」
FACE VARIATION
Celestia Ludenberck
表情のバリエーション ●セレスティア・ルーデンベルク
【驚き(小)】
「嫌ですわ……」
【負傷】
「う、うかつでした……」
【ご機嫌ナナメ】
「仕方がありませんわね……」
【推理】
「本当なんですの？」
【推理2】
「さぁ、なんの事でしょう」

CHARACTER PROFILING

Celestia Ludenberck 人物プロファイリング◉セレスティア・ルーデンベルク

CELESTIA LUDENBERCK ◉セレスティア・ルーデンベルク

CHECKPOINT
ヘッドドレス
古くはヨーロッパを中心に、装飾性のある被りもの全般を表していたヘッドドレスは、リボンを首の下で結ぶのがスタンダードなスタイル。ゴスロリ愛好家の必需品。

CHECKPOINT
縦ロール
ドリルやチョココロネにたとえられることもあるほどの、ボリュームのあるヘアスタイル。手間暇かけて巻いた地毛だと思わせておいて、じつは着脱可能な部分ウィッグ。

CHECKPOINT
ドレス
見た目もすごいが、実際に身につけるとなると、その複雑な構造に尻込みするゴスロリドレス。コルセットやパニエなど、見えないところまで手を抜かないのが流儀。

CHECKPOINT
指輪
パンキッシュロリータのファッションと好相性のエッジィな指輪。ネイルはマットな黒を合わせて、ぐっと大人っぽく。

CHECKPOINT
パンツ
腰部分にエレガントなチュールレースを贅沢に用いた、ダークでセクシーなローライズショーツ。放たれる女王の貫禄は、Cランク程度の人間では直視に耐えられない。

CHECKPOINT
靴
赤いエナメルシューズはプリンセスストラップ。ロリータ系ファッションに留まらず、ハイブランドでも必ず展開されているスタイルだけに、女子たちの永遠の憧れなのは間違いなし。

CHECKPOINT
ソックス
オーバーニーソックスはガーターベルトで留めるエレガント系。はしごリボンとコットンレースでかわいらしさとゴージャスさを。

LOVE
ローズヒップティー
美容によいとされるハーブティー。なんとなく優雅な気がする、セレスの好きな「絵になる」お茶。

LOVE
トル猫のドロワーズ
ゴスロリファッションブランド、"ワンダーダンジョン"の新作ズボン風下着。セレスお気に入り。

LOVE
薔薇の鞭
本物の薔薇を使って作られた鞭。美しい薔薇にはトゲがあるんですのよ、そうわたくしのように。

HATE
あかの着ぐるみ
「みどりの着ぐるみ」の相棒で、雪男に似た応援役。エレガントでないのでセレスの好みではない。

モノクマ学園長の RoomCheck! セレなんとかさんのお部屋編

背徳感溢れるダークなインテリアにワクワクドキドキしちゃうよね！　せっかく全員に個室をあげたんだから、このくらいは楽しんでもらわないと、寮生活の甲斐がないってモンだよ。

Check Point! A
トルソーに着せてあるのはお着替え用のドレスだね。半袖フリルとビスチェスタイル、どっちも似合いそうでいいんじゃない？

Check Point! C
ややっ！　ゴスロリコスチュームのネコが！　でもかわいくてちょっぴり毒のあるキュートなこのボクには敵わないけどね！

Check Point! B
えっと……セレなんとかさんはここで永遠に眠っちゃうつもりなの？　もちろん個人の趣味嗜好に口出しするつもりはないけどね。

Check Point! D
机の上はメイク用道具でいっぱいだよ。ブラシの大きさとか種類とか、スプレーの使い分けとか、男子にはさっぱりだよね。

【セレスティア・ルーデンベルクの素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

支離滅裂なその素顔？

ポーカーフェイスが問われるギャンブラーらしく、セレスはすべての素性がウソのベールに包まれていると言っても過言ではない。自分のことを語らせてもアテにならない話ばかりで、フランス貴族の父とドイツの音楽家である母の間に生まれたというから、さぞ高尚でハイソな育ちなのかと思いきや、出身は餃子で有名な県の県庁所在地で、しかも「下品で臭い餃子が大好物」。「ごきげんよう」なんてお上品な言葉遣いと庶民派グルメの組み合わせが無茶すぎる！ ちなみにここだけの話、絶対に明かしたがらない本名は、ベタベタの純和風「安広多恵子」という噂も……？

絶体絶命のピンチ!?

ルールを知らない闇将棋大会で優勝するほど、運と実力を味方につけた、向かうところ敵なしのギャンブラー・セレスの「人生最大の危機」。それは、全財産を賭けて挑むゲームトーナメント「キングオブライアー」で、「正直者の女」と「天才詐欺師の男」のコンビに苦しめられたこと。ただし勝負の行方に苦しんだのではなく、ドレスについたお茶のシミが落ちるかどうか、気が気でなかった……というのだから、ある意味想像を絶するオチ。こういうタイプっていちばんタチが悪いんだよね!?

ゴスロリ姫の夢

セレスの夢は文字通りのお姫様として西洋の城を手に入れ、執事兼護衛団として集めた世界中のイケメンにかしずかれて暮らすこと。しかも彼らにはヴァンパイアの扮装をさせ、耽美で退廃的な世界を楽しみたいのだとか。ゴスロリ少女のいかにもな趣味、ギャンブルで荒稼ぎした資金をアテに、本当に実現させそう……。

SAYING ——関連する重要な台詞

「いいから早く持って来い、このブタがぁぁぁ!!!」

育ちのいいお嬢様を演じるセレスも、ひとたびキレるとたちまち彼女本来のガラの悪さがダダ漏れに！ 山田に所望した「紅茶」が、ロイヤルミルクティーのセオリーからかけ離れた代物であるとわかるやいなやのこの豹変。ちなみに彼女の暴言は、空気を読まずに調子に乗った山田に対し「この腐れラードがぁぁぁぁ!!」と続き、山田を完全に家畜の豚認定しちゃっている模様。

「朝日奈さんはウソをつく際、鼻の頭が赤くなるのです」

今明かされる真実！ 朝日奈はウソをつくとき鼻の頭が赤くなる！ ……ってコレ、朝日奈の不審な行動を指摘するために、セレスがカマをかけただけ。まんまと引っかかった朝日奈は、しぶしぶみんなに幽霊の目撃談を打ち明けるハメになるけれど、とっさにこんなことが言えるなんて、さすが根っからのギャンブラー。そういえば「タバコの煙を吸うと鼻の頭に血管が浮き出る」なんてパターンも、巷では有名らしいです!?

「わたくしのお腹の子は……あなたの子です……」

初めて個室に招かれたと思ったら、見に覚えもないのに衝撃の大告白！ ……というのは間違いで、本当の話題は、苗木への評価が実質の最高位である「Cランク」とやらになった、とのこと。AはおろかBランクに値する人物すら、世界中にひとりもいないから、栄誉ある「ナイト」として命を削って仕えろと言うけれど、要は「下僕」認定ってワケ。でも最低のFランクは暗殺対象らしいし、これでも喜ぶべきところなのかな……？

◉セレスティア・ルーデンベルクの人物評価

どんなに殺伐とした状況でも、徹底してゴスロリお嬢様を演じるのは、さすが鉄面皮のギャンブラー。たまに化けの皮が剥がれて口汚くののしる姿はご愛嬌。

江ノ島 盾子

エノシマ ジュンコ

Junko Enoshima

女子中高生のカリスマと言われる「超高校級のギャル」。見た目どおりの軽いノリで歯に衣着せぬ物言いをしたり、共同生活のルールを無視した身勝手な行動も多いため、反感を買いやすく、とくに腐川からは忌み嫌われている。ただし本人曰く根は純情なタイプで、裏表のない性格はどこか憎めない愛嬌もある。ちなみに派手な外見はメイクと写真のレタッチで「盛っている」らしい。

氏名	エノシマ ジュンコ 江ノ島 盾子
一人称	アタシ
ログセ	チョー／マジ／ありえなくね？
特記	超高校級のギャル

身長	169cm	体重	44kg	胸囲	80cm
血液型	—	誕生日	12月24日（山羊座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	グンマ県立渋谷高校				

CV Charactor Voice

豊口 めぐみ

COMMENT▶ 「ギャル」の役ということで、いい意味で（笑）、力を抜いて演じさせてもらいました。役柄的に、頭で考えるまえに口が動くタイプだろうと思い、学級裁判でも激しく演じています。本編では某事情で思いのほかセリフが少なかった気もしますが……。メディアミックス展開を含めてがんばって演じていますので、楽しんでいただけるとうれしいです。

設定画

①ウサギのヘアゴムとでかいリボン

少しだけ下着が見える様に

そばかす

黒のカーディガンの中に白シャツを着ており、七分袖にロールアップしてるイメージです

かなり地味な下着
濃いグレーにカーキのラインが入ったシンプルなもの。

ボタン

CREATOR'S COMMENT

江ノ島シスターズ誕生の経緯

江ノ島は見た目に反してしっかり者で、物語序盤ではアネゴ的に立ち回ってくれます。軽さもありつつ気のいいタイプという性格づけは、物語を振り返ったときに「なるほど」と思わせるための伏線で、「本物の江ノ島」と比較すると両者の違いが見えてきます。複数のキャラクターをひとりに詰め込むのは、プロットではなく実際にシナリオを描くときに思いついたもの。すでに個性の強いメンバーが活躍していたので、彼らに負けないキャラクター性をつけなければと、「数で勝負だ！」となりました。双子の設定になる以前はただの入れ替わりトリックでしたが、どの時点で行うかという点に頭を悩ませ、結果生まれたのが「シスターズ」の仕掛けです。ふたりの本名は盾子の「盾」に対してもう一方の「戦刃」が「矛」、すなわち「矛盾」からきています。開発メンバーの間では本物のほうが人気がありますが、偽者もなかなか。ところでファッション雑誌に掲載していた写真を「盛っている」と言う彼女ですが、そのままの江ノ島でも、十分にかわいいと思います。ゲームクリア後に彼女との好感度イベントをプレイすると、感じるところがあると思いますよ。（小高）

ふたりの江ノ島の差別化

「超高校級のギャル」である江ノ島は、シナリオの都合であとから生まれたキャラクター。もうひとりの江ノ島と見比べると、核心に迫るヘアゴムやネクタイなどのモチーフを変更しているのがわかります。個人的にはこちらのデザインのほうがお気に入り。「本物」はモノクマモチーフのカラーリングですが、小高から「7種類の別キャラクターを描くつもりで」と指示を受け、困惑。当初の誇張しただけの表情はボツを食らい、結果的にまさに七変化させる勢いになりました。インパクトもあり、彼女の立場にふさわしいキャラクターに仕上がったのではないかと思います。（小松崎）

JUNKO ENOSHIMA ◉江ノ島 盾子

FACE VARIATION

Junko Enoshima 表情のバリエーション ◉江ノ島 盾子

【通常】
「さあー？」

【真剣】
「マスカラのノリが悪いんだって！」

【怒り】
「うるせーんだよッ!!」

【焦り】
「ヤバいよ……」

【怒り(口閉じ)】
「頭おかしいんじゃない？」

◎色指定

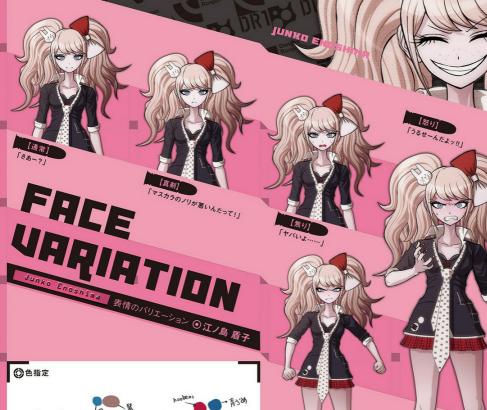
◎胸部分の指定

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◉江ノ島 盾子

CHARACTER PROFILING

Junko Enoshima 人物プロファイリング◎江ノ島 盾子

CHECKPOINT
ツインテール
ゆるくパーマをかけた髪は、ボリュームのあるツインテールに。右にはウサギのヘアゴム、左は紅白のリボンと、カリスマギャルならではのポップ&キュートなヘアアクセが似合う。

CHECKPOINT
そばかす
色白の肌ゆえちょっぴり目立つそばかす。グラビアや雑誌の表紙などでメディアに露出するときは、きっちり修正してタマゴ肌に整えている。

CHECKPOINT
目
デカ目なギャル仕様との落差にびっくり、普段のナチュラルメイクはかなりあっさりな、ちょっとキツめの印象。これでもマスカラ重ねづけだというのだから、ノーメイクだとさぞかし地味顔!?

CHECKPOINT
胸
シャツとカーディガンの胸元は下着がチラ見えするくらいに大きく開けて、健康的な色気を思いきりアピール。……雑誌の写真と比べて、随分とボリュームが違う!

CHECKPOINT
パンツ
「超高校級のギャル」のイメージとは裏腹に、あっけないほどシンプルなパンツ。抗刃・抗弾仕様の繊維で編まれ、破格の耐久性を誇る。純情な乙女の柔肌にはこれくらいガードが堅くないとダメなのかも?

CHECKPOINT
ネイル
キレイに整えた爪には鮮やかな赤のエナメル。意外と人から見られているからこそ、手元の手入れにも気を抜かない。

CHECKPOINT
ブーツ
ハードな黒のレザーブーツ。チェック柄のプリーツスカートと合わせたパンク系カジュアルのコーディネイトが、派手派手な雰囲気の江ノ島にバッチリ似合う。

LOVE ♥ レーション

缶詰やレトルト食品の野戦食。なかなか美味で、江ノ島もかくれんぼが大好きな蛇も大好物。

LOVE ♥ 子猫のヘアピン

子猫のプレートがついた髪留め。ささいなワンポイントで女の子が輝くことを江ノ島は知っている。

LOVE ♥ 黄金のスペースシャトル

ジェット機やスペースシャトルの形をした黄金細工のオーパーツ。悠久の時のロマンに江ノ島は夢中。

HATE ✕ だれかの卒業アルバム

持ち主不明の希望ヶ峰学園の卒業アルバム。狂気の学園の片鱗なんて、江ノ島は興味がない。

モノクマ学園長の RoomCheck! 江ノ島さんのお部屋編

はあ〜、残念だなあ! 江ノ島さんは女子高生のカリスマなんだよ! たとえ興味がなくっても、ちょっとくらいキャラってモンを演じようよ! まったく、残念ったらありゃしないよ!

Check Point! A

おっと、女子のお部屋なのにピンクのシーツを用意するのを忘れてました。本人は気にしてないみたいですけれど。

Check Point! C

枕が変わると寝られないなんて、ぬるま湯人生に浸かりきった腑抜け野郎の言葉だね。与えられた環境で生きてこそだよ。

Check Point! B

全員平等に、江ノ島さんの部屋の窓もバッチリふさいでるからね。せいぜいコロシアイ学園生活を謳歌してもらわないとね。

Check Point! D

オマエラは示し合わせて食堂にいるけど、ここでひとり引きこもって食事してもいいんだよ? ひとりメシも意外と悪くないよ?

【江ノ島盾子の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

カリスマ汚ギャルは辛いよ！

超高校級のギャルとして数々のグラビアを飾る江ノ島。少女たちのカリスマで、つねにメディアに露出する身ともなれば、見た目はもちろんその一挙手一投足が「イケてる」お手本にされるワケで、本人のノリは外見どおりに軽くて奔放。でも「頭も体も軽そうな女って生理的に吐き気をもよおす」と「汚ギャル」よばわりな腐川の言い草は、さすがの江ノ島も傷つきます!?

喧嘩っ早さが命取り？

裏表がなくて意外とイイコ。まるで演じているかのようなベタな性格の江ノ島は、これまた典型的な、「キレやすい」今どきの若者。モノクマの悪ノリに堪忍袋の緒がブチ切れて、仲間が止める間もなく、御法度の「学園長への暴力行為」に及んでしまう！　足グセの悪いカリスマギャルVS一見ただのヌイグルミ、その結末は……？

見た目に反した苦労人

今や押しも押されぬファッションリーダー。でもモデルとして売れる以前の江ノ島は、野宿中心のホームレス生活をしていたという、衝撃の事実が明らかに。彼女に言わせると当時の暮らしは「いつ敵や獣に襲われるかわかったもんじゃない」という、ミリタリー映画そこのけの到底信じがたい話だけれど、もし本当なのだとしたら、にぎやかな笑顔の下に相当な苦労があるのかも。

持っているだけで銃刀法違反のサバイバルナイフも、使いこなせたりして？　そんなギャルって初耳だよ！

SAYING ——関連する重要な台詞

「アハハ、当たり前じゃーん！ あれは雑誌用に盛ってるんだって！」

今どきメディアに露出するなら、がっつりメイクは言うまでもなく、データ上での「お直し」も当たり前。まぶたを拡張して目ヂカラアップ、シミ・シワ消しの陶器肌レタッチは言うに及ばず、スッと通った鼻筋やムダ肉のない輪郭、口角はきゅっと上げて小悪魔フェイスに……。盛りだくさんの修正の結果、苗木ならずとも思わず二度見するほど印象が変わっているらしいけれど、イットガールな「江ノ島盾子」ってこれでも本当に同一人物、なんだよね!?

「アタシって、貞操を大事にしてるから！」

見た目もノリも軽いから、男だって来るもの拒まず、その場の勢い大好き系！　と思いきや、意外にもルーズで無節操なのはお断りだと言う江ノ島。これまでも勘違い男に散々な目に遭わされてきたらしく、肝に銘じているのは「男ってみんな野獣になる」という、もはや古典レベルの格言。清い交際がしたいのに、ロクな男が寄って来ないというのなら、まずは落ち着いた黒髪ストレートにイメージチェンジなんてどうでしょう？

黒地に赤いワンポイントのセクシー下着やフリルなローライズ。こういうパンツは止めておこう！

「他にも 自分に出来る事がある気がして…… それを探してみたいなんて思ってるんだ」

子供の頃からブレることなく、たったひとつの夢を抱いて走り続けてきたという江ノ島。その信念と情熱とに苗木は素直な賛辞を送るが、彼女は反対に、それが盲信ではないかと思い始めたのだと告白する。生まれて初めて抱いた疑問と不安。そして、自分自身の生き方と未来を考えてみたいという思い。共感する苗木を特別視してくれるのは本当に光栄だけれど、「お礼に、あたしがクロになっても、あんたは殺さないであげるよ！」だなんて、冗談に聞こえないから止めて！

◉江ノ島盾子の人物評価

口を開けば不満タラタラの江ノ島は、仲間たちともトラブルになりがち。でもお気楽すぎるほどの軽いノリは、コロシアイ学園生活の深刻さも忘れさせてくれる!?

JUNKO ENOSHIMA
◉江ノ島 盾子
待っていたわ！
私様は待っていたのよ！
あなた達のような人間が
現れる事をね！
DR1 DANGANRONPA 1 Characters JUNKO ENOSHIMA
苗木たちの前に現れる「江ノ島盾子」。もともと共同生活を送っていたはずの江ノ島とは背格好こそそっくりだが、顔立ちはずっと派手で、「超高校級のギャル」と呼ばれるグラビアアイドルとまさに瓜ふたつの人物である。コロシアイ学園生活をけしかけるモノクマと同様に「絶望」という言葉が大好きで、常識が通じない異常事態にもまったく動じる素振りがないが、その理由とは……。
江ノ島 盾子
エノシマ ジュンコ
Junko Enoshima
氏名 エノシマ ジュンコ 江ノ島 盾子
一人称 不定
口グセ うぷぷぷ／絶望しちゃった
特記 超高校級の

JUNKO ENOSHIMA
◉江ノ島 盾子
JUNKO ENOSHIMA
FACE VARIATION
Junko Enoshima
表情のバリエーション ◉江ノ島 盾子
【素】
「つまんないの……」
【素の笑顔】
「……」
【素(のけぞり)】
「え……？　何これ……？」
【素(笑顔)】
「これが絶望なのね……!」
【メガネ】
「ご期待に添えたくて」
【キザ】
「痴話喧嘩はよしなよ」
【ぶりっ子】
「やっぱバレちゃった？」
【モノクマ】
「うぷぷ……」
【女王】
「私様の配下になる？」
【陰気】
「カイカン……です……」
【凶悪】
「江ノ島盾子ちゃーん！」

CHARACTER PROFILING

Junko Enoshima 人物プロファイリング◉江ノ島 盾子

CHECKPOINT

顔

強靭な意思がビシバシ伝わってくる、吸い込まれそうに大きな瞳。「カリスマギャル」の名に値する、ド派手で印象的な顔立ち。地味なすっぴん顔とは違って、これこそがグラビアで見覚えのある「江ノ島盾子」そのもの？

CHECKPOINT

ヘアゴム

見慣れたウサギ&赤白リボンのヘアゴムではなく、なぜか白と黒のクマのデザイン。シロクマのつぶらな瞳の愛らしさに反して、黒いクマはいかにも性格が悪そうな顔つきだが、この口元、どこかで見たことあるような……？

CHECKPOINT

胸

ブラまでチラ見えの大胆な胸元。第三ボタンまで大きく開けて、「見えた」ではなく、いわゆる「見せてる」着こなし。朝日奈にも負けないボリュームだから、「寄せて上げて」なんて結息な仕込みは必要ナシ。

CHECKPOINT

ネイル

トレードマークの真っ赤な指先は、ネイルファイルでキレイにエッジを整えた爪にマニキュアをオン。たとえ手元だけしか見えなくても、誰もが彼女だとわかるというくらいに、江ノ島の代名詞になっている。

CHECKPOINT

ネクタイ

白と黒のシンプルなデザインのネクタイを、ルーズに結んだスタイル。いつもはクマのドット柄を愛用していた気がするけれど、たまにはこんなインパクトのあるデザインを使ってみたくなる……のかも。

CHECKPOINT

？パンツ

自分はよほど親しくなったつもりでも、そう簡単には教えてくれない。高嶺の花だと自分の価値を知っているからこそ、秘密にしているカリスマ女子の下着事情。

ただし学園長の耳打ちによると、黒・赤・ゴールドのリッチカラーがゴージャスなセクシー系下着がお気に入りらしい、とのこと。真偽も定かでない情報に悶絶するばかりだなんて、ドSなクマの思う壺!?

DOT PATTERN

ドット絵のパターン◉江ノ島 盾子

※このドット絵はゲーム中では未使用です。

不二咲 千尋

フジサキ チヒロ

Chihiro Fujisaki

仲間同士で殺し合うなんて……
そんなの……
そんなの絶対にダメだよ……！

凄腕のハッカーとして将来を有望視され、今や名だたる研究機関からバックアップを受ける「超高校級のプログラマー」。「アルターエゴ」という先進的な人工知能を開発している。幼少時から体が弱く、子供っぽい外見をからかわれるうちに、自信を失い殻に閉じこもっていた。しかしモノクマの陰謀に立ち向かう仲間の姿に触発されて、気弱な自分を変えたいと強く思うようになる。

氏名	フジサキ チヒロ 不二咲 千尋
一人称	ボク
ログセ	えへへ／あのねえ／ごめんね
特記	超高校級のプログラマー

身長	148cm	体重	41kg	胸囲	70cm
血液型	—	誕生日	3月14日（魚座）		
好きなもの	—				
嫌いなもの	—				
出身校	聖エルバンディア学園				

CV Charactor Voice

宮田 幸季

COMMENT▶ 「不二咲千尋」はかなり難しい役どころで、すべての場面が印象的でした。学級裁判のパートでは緊迫感を大切に捉え、シリアスなシーンではとくにそのような点を意識しています。すでにプレイされたユーザーの方はご存知だと思いますが、非常にブッ飛んだお話で、「えっ!?」という内容もあります。まだの人はぜひ！　今後もみなさんの応援で、メディアミックス展開がさまざまに広がっていくとうれしいですね。

設定画

いつまでも仲間とともに

クローズドサークルものにおいて、「弱いキャラ」は不可欠です。怯えるキャラクターがいてくれたほうが、極限の状況によるプレッシャーが伝わりやすいですから。不二咲はそうした立ち位置を担うキャラクターではありますが、ただ怯えるだけの役柄にすることは絶対に避けたかったので、そうした思いが本編での「秘めたる強さ」につながったのかもしれません。キャラクター付けは、トリックから逆算して作ったもの。「死んでも仲間のままでいるメンバー」という展開から「アルターエゴ」を思いつき、「超高校級のプログラマー」にまつわる設定となりました。また見た目や印象のトリックもそのひとつで、「男にも女にも聞こえる名前」がそれを補完しています。そしてまた、この難しい人物像を見事に演じ切ってくれた宮田幸季さんには、頭が上がりません。(小高)

小動物のかわいらしさで

初期の不二咲はロリキャラという位置付けでしたが、中性的で子供っぽい少年というキャラクターでした。初期設定ではわかりやすい美形キャラがほとんど存在せず、かわいい女性キャラを増やそうということで、「設定上の女性」というのが不二咲の立ち位置になりました。デザインは、ただのかわいい女の子というよりは、小動物っぽさを意識したもの。こうした理由で、当初はおかっぱ頭だったヘアスタイルも、くしゃくしゃっとした髪型にしています。スカートはふわっとしたシルエットのパンプキンスカートで、サスペンダーつき。また表情でも小動物的な愛らしさを出そうと試みていて、表現にこだわったキャラクターのひとりです。(小松崎)

CHIHIRO FUJISAKI
CHIHIRO FUJISAKI
◉不二咲 千尋
【通常】
「……聞きたい事？　なぁにぃ？」
【笑顔】
「へっちゃらなんだよね？」
【困惑(小)】
「水着は……着たくないからぁ……」
【照れ】
「なんだか照れるねぇ……」
【困惑(大)】
「どう……したのぉ？」
【にっこり】
「えへへっ……！」
FACE VARIATION
Chihiro Fujisaki
表情のバリエーション ◉不二咲 千尋
【驚き(小)】
「どこかで会った事ある？」
【しょぼん】
「ご、ごめんなさい……」
【訴え】
「ダメ……だ……よ……」
【オロオロ】
「で、でも……やっぱり……」

ダンガンロンパ
【ほっとする】
「よかったぁ……」
【真剣】
「スゴイなぁ」
【決意】
「……変わりたいんだ」
【泣き】
「イヤ……だ……」
【泣き(予備)】
「うう……うううっ……」
【推理】
「うう～ん……」
◉アルターエゴ
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ◉不二咲 釀尋

CHARACTER PROFILING

Chihiro Fujisaki 人物プロファイリング◉不二咲 千尋

CHECKPOINT
髪
クセを活かしたナチュラル系のショートヘア。顔にかかる自然な毛束感がふんわりとした不二咲のかわいらしさにマッチしている。色は優しい雰囲気のヘーゼルで。

CHECKPOINT
手
気持ちが顔に出やすいタイプの不二咲だけど、手も感情を表す重要なパーツ。本人も気づかないうちに、ギュッと握りしめたり、そっと口元に添えたりと、口ベタなぶんさまざまな仕草で思いを訴えている。

CHECKPOINT
ジャケット
短め丈のボレロは、胸元のひとつボタンで留めるタイプ。インナーのブラウスの大きな襟を出してボウタイを結び、清潔感ある着こなしに。

CHECKPOINT
スカート
制服としては珍しい、ボリューム感を持たせたパンプキンスカート。共布サスペンダーのついたデザインで、つるぺたな幼児体型でも着崩れることなくすんなり身につけられる。

CHECKPOINT
パンツ
小花柄がかわいいかぼちゃパンツ。高校生女子の背伸びしたキュートさではなく、敢えて子供っぽい愛らしさを追求するあたりに、不二咲のある種のこだわりがびんびん伝わる。

CHECKPOINT
靴下
ジャケットの右肩部分と同じく、校章が刺繍されたもの。紺の学校指定のハイソックスで、足元も颯爽と知的なお嬢様風スタイル。

CHECKPOINT
靴
ヒールのないぺたんこストラップシューズには、甲の部分に小さな飾りリボンが。高校生らしからぬ幼い雰囲気の不二咲が身につけると、似合い過ぎててやましい気持ちに。

LOVE ♥ キルリアンカメラ

物体のコロナ放電を捉えるカメラで不二咲は興味津々。巷では「オーラを写す」などとも言われる。

LOVE ♥ 超技林

あらゆるゲームの裏技が記された書物でゲームファン必読の書。不二咲も古くからの愛読者。

LOVE ♥ 無限タンポポ

綿毛に細い糸がついていて、何度でも綿毛飛ばしができるオモチャ。無心になれて不二咲も熱中。

HATE ✕ 白うさぎの耳あて

ゴスロリファッションブランド"イナバウア"の人気アイテム。かわいすぎて不二咲にはトゥーマッチ。

モノクマ学園長の RoomCheck! 不二咲クンのお部屋編

超高校級のプログラマーだって触れ込みだけど、じつは不二咲クンって多趣味だよね。いいよね、理系だん……理系のコってさ！　ボクもいろいろ教えてもらおうっと。

Check Point! A
モニター3つに高級そうなエグゼクティブチェア。どこかの若手社長かデイトレーダーみたいだねえ。真剣な横顔ってステキさ！

Check Point! C
宇宙の超時空的ロマンと対話することを知った人は、その後の人生観が大きく変わるんだ。今ボクが思いついただけだけどね。

Check Point! B
何だかよくわからないけど、とにかくすごそうなシロモノだよ！　古代の世界地図とかその手のマニアックなアイテムと見たね。

Check Point! D
じゃーん！　ベッドの上にハンドグリップはっけーん！　密かにトレーニングをしていただなんて、いやはや泣かせますなあ！

【不二咲千尋の素行調査】

No
Date

KEYWORD
──関連する重要語句

キュートな天才プログラマー

「超高校級のプログラマー」たる不二咲が携わるのは、コンピューターの常識をくつがえす「アルターエゴ」と名付けられた人工知能の開発。真の自我を持つ思考プログラムを追究し、企業をスポンサーにつけた最先端の研究。その発明をもってすれば、モノクマだって倒せるかも!

ロリなボクっ娘は魔性の香り?

身長148cm、体重41kgの幼児体型な不二咲は、一部の性癖の男子が諸手を挙げて喜ぶ、いわゆる「ロリータ」系。しかも一人称が「ボク」な「ボクっ娘」で、現実の女子には興味がないと豪語する山田まで陥落寸前。まさか「こんなにかわいい娘が女の子のワケがない」と言われる「男の娘」要素まで持ち合わせてたりしないよね!?

強くなりたくて

虚弱体質ゆえに年齢よりもずっと幼く見られ、ときにそれが原因で辛い思いをしてきた不二咲。でも仲間との暮らしがきっかけで、「もっと強くなりたいんだ。体でも……鍛えようかな……」と前向きになれたのは本当に偉い! けれどそこは朝日奈や大神のような根っからの体育会系ではなく、超インドアな貧弱ボディの一念発起。誰にもバレずにこっそりやりたかったのに、夜中限定の秘密の特訓が見つかり大慌て!?

SAYING
──関連する重要な台詞

「神出鬼没の動くヌイグルミ兵器って……怖いのか怖くないのかビミョーな設定だね……」

なんの前触れもなく突然にコロシアイを迫り、いざとなれば自爆までしてしまうモノクマ。初登場時のインパクトには一同震え上がったけれど、不二咲の言うとおり、悪ささえしなければたいして怖くはない、微妙な設定なのかも……? ロリータフェイスの不二咲がさらりと放つ冷静なひとこと、果たして聞こえているのかな?

ロリっ娘の思わぬ言葉責め(?)、いつもはドSキャラのモノクマはいったい何を思う?

「でも、蚊だって生きてるし……それに……家族だっているかもしれないし……」

慈愛に満ちた博愛主義者のことを「虫も殺さない」なんて言うけれど、争いごとや暴力沙汰は大の苦手、いつも仲よく平和でいたい不二咲の平和的精神は、文字どおり昆虫にまで徹底。自分を刺す蚊を退治するのをためらって、存分に血を吸わせてやるだなんて、本当に優しいなあ。ところで、赤く腫れてかゆい部分を「爪でバッテン付ければ多少は収まるよ」などと言う苗木君、そのアドバイスって小学生並だからね!

「ねぇねぇ……もっと話してよぉ。もっともっと、色んな事教えてよぉ!」

男子が抗えないもの、それは夜中のジャンクフードの誘惑と、かわいいあの娘のいじらしい態度。不二咲の開発したアルターエゴは、まるでそれを見越しているかのように、止まらないワガママアプローチを発揮する。じつはコレ、人工知能に特有の旺盛な学習意欲で、未知の情報を求めるプロセスにすぎないのだけれど、図らずもオタクな山田の精神にどストライクしてしまい、パソコンの所有をめぐってひと騒動に! 不二咲顔のインターフェイスにこんな風におねだりされたら、山田でなくとも思わず頬がゆるむ!?

朝のあいさつは不二咲の仕込みで「おはよう、ご主人タマ!」。くやしいけれど誰より似合ってます!

◉不二咲千尋の人物評価

気弱で控えめ、守ってあげたくなるような不二咲。小さな体で勇気を振り絞る必死の姿を見てしまったが最後、もう見捨てることなんてできないよ!?

オマエラ、おはようございます！
朝です、7時になりました！
起床時間ですよ〜！
さぁて、今日も張り切っていきましょう〜！

DR1 DANGANRONPA 1 Characters MONOKUMA

希望ヶ峰学園の学園長を名乗るナゾのクマ。一見ただのぬいぐるみながら、神出鬼没で自在に動き回り、さらには自爆装置も備えている。苗木たち15人の生徒を学園内に閉じ込め、脱出の権利を賭けた「コロシアイ」を要求。学園内のあちこちに設置した監視カメラで生徒たちの一部始終を見張って互いの不信感を煽り、絶望的な状況をつぎつぎに生み出して殺人事件を誘導しようとする。

希望ヶ峰学園 教育職員免許状

氏名	モノクマ
一人称	ボク
ログセ	うぷぷ／オマエラ
特記	希望ヶ峰学園学園長
身長	65cm
好きなもの	絶望
嫌いなもの	ネズミ

モノクマルーム

モノクマが身を潜めているお気に入りルームにして、希望ヶ峰学園のどこかに隠されている陰謀の中枢。監視カメラや建物内の設備はすべてここでコントロールできるというハイテク仕様で、壁いっぱいに描かれた悪趣味な自画自賛デザインがいかにもモノクマ好みな、まさに秘密基地。

設定画

・一番気を使って欲しい点は
頭部と体のつながりです。
肩と首が無い感じ

・体型はかなり
ぽっちゃり気味で描いてますが、
ポーズ資料とのバランスを
見て調整して下さい。

・後ろ姿に
哀愁を
感じる造形

このへんのラインを大事に

こうでは無くこう

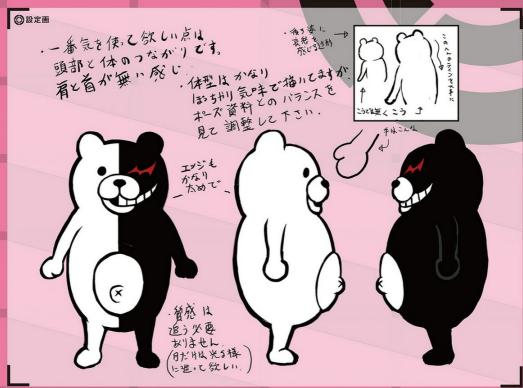
手はこんな

エッジも
かなり
太めで

・質感は
追う必要
ありません。
(目だけは光る様
に造って欲しい。)

デザインスケッチ

人体模型(初期デザイン)

CREATOR'S COMMENT

「シロ・クロ」カラーの敵役

まさしく、『ダンガンロンパ』を象徴するキャラクターです。「シロ」と「クロ」のカラーリングは学級裁判のテーマを表現したもので、シンプルさがいいと思います。人体模型をモチーフにしようとして試行錯誤しているうちにクマになったというキャラクターで、最初の企画書を書いた段階で、すでにこのデザインで固まっていました。当時、企画の内容そのものの評価はイマイチでしたが、モノクマに対する反応だけはやたらよかったのを覚えています。「モノクマ劇場」にしろ下ネタにしろ、やりたい放題やっているので、ノーストレスで書けるキャラクターです。(小高)

猫モチーフの愛らしさ

モノクマのデザインは企画段階でほぼ完成されていて、よりかわいらしさを強調して現行のデザインになりました。ただ、かわいらしさとは言ってもじつはかなり主観的。というのも私は猫が好きで、どこか滑稽なところに独特のかわいらしさを感じています。そこでモノクマにも、スマートで美しさに寄ったものではなく、不細工な愛嬌というか……そういった、猫に通じるかわいらしさを表現したいと思いました。寝転がるとシルエットがぐったりとしたセイウチのようになるところ、ちょっとお腹の肉が寄るようなディテールにこだわり、表情を描くときもそうした点を意識。もっともこだわった箇所は後頭部から背中にかけてのラインで、これも猫のイメージからなのですが、哀愁を感じる後頭部というか、肩がないところがとても好き。ですからモノクマはシンプルな中にも、そういった要素を意識して創っています。(小松崎)

ラフスケッチ

絶対に肩を描かない

黒い方はこのくらいの表情変化も

イメージボード

石丸 清多夏

Kiyotaka Ishimaru

兄弟と誓い合った大和田の叱咤に心を揺さぶられ、その魂を己の内に取り込んで覚醒した石丸。本来の品行方正な優等生ぶりから一変して、大和田そのものと言っても差し支えない、『気合い、ブリバリ』な人物として学園を席巻する。規則に厳格なお堅い部分は相変わらずで、すなわち彼の暴走はもはや誰の手にも負えない。

ケンイチロウ

Kenichiro

大神が唯一認める生涯のライバルで、超高校級の格闘家である彼女をもってしても、未だ一度も勝利できない「地上最強の男」。公式の場には決して姿を見せず、野試合だけで腕を高める、一子相伝の暗殺拳の伝承者とされている。不治の病の床にあり、いつか大神と死合う約束の証として、彼女のスカーフを左腕に巻いている。

ダンガンロンパ
DR1 DANGANRONPA 1 Characters MUKURO IKUSABA
希望ヶ峰学園に籍を置く「超高校級の軍人」。かつては中東の傭兵部隊「フェンリル」に所属し、戦争のプロとして紛争地帯を渡り歩いた。今も体のどこかに、その過去を表わすタトゥーを刻んでいる。鋭い目つきと身のこなしには素人離れした気迫があるが、武器を握っていないときは、肩書きにまるでそぐわないごく控えめな性格。
フェンリルのマーク
FENRIR
戦刃 むくろ
Mukuro Ikusaba
DOT PATTERN
ドット絵のパターン 戦刃 むくろ
※このドット絵はゲーム中では未使用です。
DR1 DANGANRONPA 1 Characters SANTA SHIKIBA
色葉 田田田
Santa Shikiba
かつて希望ヶ峰学園に在籍していた、今は亡き天才植物学者。環境に優しい植物を研究した結果、刺激を与えるとゴミでもプラスチックでも人間でも食べてしまう、ミラクル級にエコな品種を生み出した。彼の死後もその研究成果は旺盛な生命力を発揮し、学園のどこかにあるという巨大植物庭園で生き続けている。

CHARACTER DESIGN

【キャラクターデザイン画】

魅力溢れる『ダンガンロンパ』のキャラクターが生み出される過程で、小松崎氏が描いたデザイン画は数知れず。完成版のイラストと見比べてみると、さまざまな発見があるだろう。初公開となるスケッチも多数！

開発段階イメージ

主人公ラフ

頭トンガリメガネ

オタクっぽく

CREATOR'S COMMENT

55ページでも触れていますが、当初予定していたTPS視点を考慮し、背中に特徴を出そうとしていたため、ラフの段階でもフード付きの格好で統一されています。どこか気の弱いイメージを想定していたので、メガネキャラもありかなあと案を出しました。

生徒会長ラフ

激太マユ男子

石丸の前身です。「生徒会長」の枠として想定していたキャラクターは、もともと狂気的なまでに真面目な男というイメージで固めていたので、最終版とさほど変化はないですね。

主人公のライバルで頭も切れる。そして何より男前という点で、ラフの時点からもっとも苦労したキャラクターです。左右非対称のトンガリヘアーの案は気に入っています。

エリートラフ

番長ラフ

「ヤンキー」のキーワードをより記号的にし、味付けをしています。当時すでにこのようなヤンキーは他の作品でもあまり見かけず、敢えて誇張しようと「武丸ヘアー」になりました。

桑田の前身で、開発初期からもっとも変化のないキャラクターです。ステレオタイプな服装を好む軽薄でチャラい男というイメージで固め、野球とは縁遠くできたと思います。

パンクラフ

ブーデーラフ

当初は転ぶとひとりでは起き上がれない……というイメージでしたが、動きの制約はトリックに関わるためにボツとなりました。ラフのようにさまざまな動きをさせたかったですね。

91ページで述べたように、当初は天才肌のキャラクターとしてイメージしていたので、まさか現行のような性格ならびに役回りの人物になるとは思ってもみませんでした。

占い師ラフ

ヒロインラフ

CREATOR'S COMMENT

のちの舞園で、「アイドル」の設定が加わってからも目立った変更はありません。『1』では企画当初に各キャラクターに記号付けをしているため、最終形とのブレが少ないですね。

初期の段階でかなり具体的なイメージがあり、全身無彩色を想定していました。ですが設定を固めていくうちにあまりにも地味になったため、現行のような形に変更しました。

ミステリアスラフ

デフォルメ
パターンB

スポーツ少女ラフ

ヘッドホン女子

※ケツにこだわりを（寺P）

朝日奈の前身となるキャラクターで、「健康的な褐色少女」がキーワードです。当初は現在の朝日奈よりももう少し大人っぽく、もっと躍動感のあるスポーツ体型でした。

根暗で地味なメガネ少女というイメージからスタートしました。殺人鬼という二面性を持っている、という設定が加わってからは、すんなりデザインが決まったと思います。

文学少女ラフ

殺人鬼状態

デフォルメパターン3

ハサミを武器に

◎オーガラフ

大神

絶対に15人の中に入れたかった武闘派の女子高生。紆余曲折あり、セーラー服に木刀の「普通の」少女の案も出しましたが、やはり諦め切れず、無事現在の大神となりました。

ベタなゴスロリ少女をイメージしつつも、当初はもう少し制服っぽさを残そうと考えていました。巨大縦ロールを加えた時点で、普通の制服は似合わないと、ゴスロリ服にシフト。

◎ゴスロリラフ

ギャルラフ

CREATOR'S COMMENT

当初はギャルというよりは、俗に言う「キャバ嬢」っぽい派手なものでした。ですがもう少し女子高生らしくしようということで、江ノ島としての現行のデザインになりました。

開発初期はスタンダードな「小柄な男の子」だったのですが、男女のバランスも考えて女装キャラに変更しました。ほかのキャラクター同様、イメージはさほど変わっていません。

ロリキャララフ

DESIGN SKETCH

【デザインスケッチ】

個性的なキャラクターの趣き、舞台設定の妙、そして多角的なアプローチで実現した「サイコポップ」の演出。
企画段階のデザインからイメージボードの一枚にまで、本編が歩んできた道筋が垣間見える。

のちに『ダンガンロンパ』と名付けられる企画書で用いられた、15人の生徒のデザイン。細部はさらにブラッシュアップされていく前段階ながら、「パーカーの主人公」、「パンクロックの少年」、「華やかなギャル」など、決定稿にも反映された共通点が多数見られる。モノクマは現在よりもややスリムで、手足の指や血の表現に、より生々しさを感じさせる。

主人公　生徒会長　エリート　番長　パンク

ブーデー　天才占い師　ヒロイン　ミステリアス　妹　腐女子

格闘　ゴスロリ　ギャル　ショタ　モノクマ試験官

IMAGE BOARD

『ダンガンロンパ』の世界観を表現するイメージボード。有無を言わさぬ存在感を放つポップアート風の殺人舞台は、シュールでサイコ、そして理不尽な「コロシアイ学園生活」の要素を、これ以上ないインパクトで伝えてくる。狂気的なムードの桑田と舞園、そして圧倒的な迫力の大神は、いずれも不気味ながら痛快さも追求した、見応えあるショット。

モノクマ殺人劇場

桑田VS舞園

舞園の先制攻撃！

大神のK.O.

BREAK!!!
お蔵出し！ アイデアラフに見るみんなの秘密！

ゲーム本編をプレイしたら知りたくなるのが、登場人物たちの裏事情。小松崎氏秘蔵のアイデアラフには、彼らの個性や日常が濃密に描き出されている。コロシアイ生活だけではうかがい知れない素顔をチェック！

●大神さくらの歴史

かつては可憐な美少女だった大神の成長の軌跡。オムツにサラシの幼少期から、筋骨隆々の現在に至る姿が描かれている。中学時代から高校生になる間に、彼女の身に一体なにが起こったのか!?

●不二咲の鍛錬

強くたくましくなりたい！ 男らしい自分を夢見て、日々鍛錬に励む不二咲。ロクに運動をしたことがない華奢な体にはちょっと無理しすぎなバーベルも、いつか上がる日が来る？

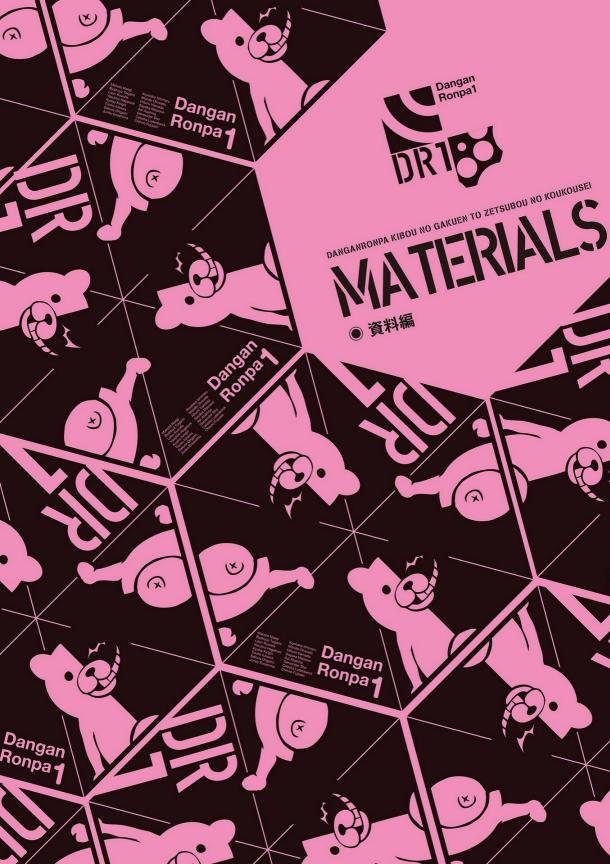
●苗木兄妹

ちょっと頼りない小柄な兄と、しっかり者でスタイル抜群の妹。仲睦まじい様子は下校途中の一場面？ ふたりの表情が、両者の力関係をこれ以上ないというほど強烈に物語る。

●山田の平穏

「やめられない止められない」でおなじみ、大好物の油芋を貪りながら、愛するアルターエゴとのふたりきりの時間。夢のようなラブラブトークタイムは誰にも邪魔させない！

●アイドルグループのメンバー

舞園が所属するグループのメンバーたち。さすが売れっ子グループだけあって、美人ぞろいでみんなのプロフィールも気になるところ。とはいえやはり舞園がいちばんかわいい!?

EVENT CUT

【イベントカット】

コロシアイ学園生活を彩る衝撃的な出来事の数々は、圧倒的な迫力で迫るイベントカットでさらに盛り上がる。劇画調タッチやアニメーション表現など、さまざまなテイストで描かれたシーンを堪能しよう。

1

2

EVENT CUT PROLOGUE ようこそ絶望学園

3

4

5

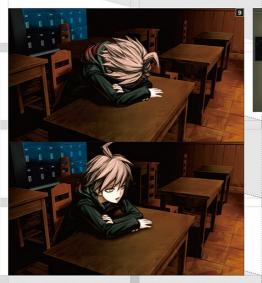
6

7

8

9

11

12

1 希望ヶ峰学園～全景～　2 希望ヶ峰学園～校門～　3 希望ヶ峰学園スレ　4 入学案内
5 超高校級のアイドル　6 超高校級の野球選手　7 超高校級のギャル　8 超高校級の暴走族
9 知らない教室　10 メンバーとの出会い　11 モノクマTV（シルエット）　12 モノクマTV
13 モノクマの眼光　14 大和田チョークスラム　15 自 爆！　16 戦慄の15人

10

13

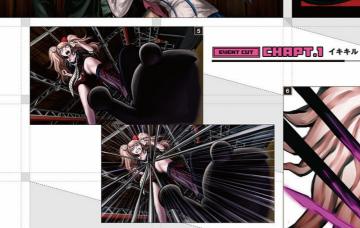
15

14

16

1

CHAPT.1

EVENT CUT CHAPT.1 イキキル

8
9
10
11
12
15
13
16
14
1 尻もちハプニング　2 食堂での一幕　3 不安　4 学級裁判とは？　5 グングニルの槍
6 江ノ島盾子の死　7 調査 with 霧切　8 苗木のDVD1　9 苗木のDVD2
10 舞園のDVD　11 下るエレベーター　12 学級裁判開廷１　13 学級裁判開廷２
14 学級裁判開廷３　15 ダイイングメッセージ　16 茫然自失

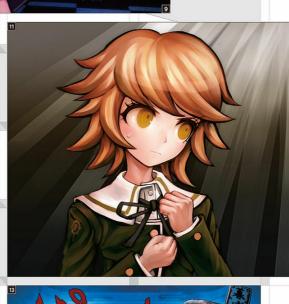
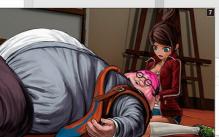
2

CHAPT.2

EVENT CUT CHAPT.2 週刊少年ゼツボウマガジン

1 ラジオ体操　2 図書室にて　3 サウナ対決　4 マル秘な封筒　5 引きこもる腐川１
6 引きこもる腐川２　7 ジェノサイダー事件ファイル　8 ジェノサイダー事件の写真
9 完全武装ジェノサイダー　10 不二咲とセレス　11 決意の不二咲　12 兄の背中
13 事故　14 兄の死　15 密談

暴威慈畏
大亜紋土

EVENT CUT CHAPT.3 新世紀銀河伝説再び！ 装甲勇者よ大地に立て！

1 朝日奈の涙　2 幽霊目撃　3 謎の写真１　4 男のロマン　5 ゲンナマ
6 ジャスティスロボ目撃　7 山田の死１　8 山田の死２　9 山田の死３　10 朝日奈ロボ
11 セレスの夢　12 覆面の襲撃！　13 オーガ VS モノクマ　14 対峙！

1 キャトルミューティレーション 2 謎の写真2 3 グー 4 不協和音 5 密室
6 人類最強、墜つ 7 モノクマボトル勢揃い 8 天秤実験 9 足跡の見取り図
10 葉隠の一撃 11 死なず！ 12 大神の遺書 13 霧切の幻覚……？ 14 霧切のささやき

EVENT CUT CHAPT.5 疾走する青春の絶望ジャンクフード

1 発熱　2 覆面の幻覚……？　3 モノクマ解体　4 証拠隠滅
5 消火活動　6 モニタールーム1　7 モニタールーム2
8 戦刃むくろのプロフィール　9 苗木と十神の調査
10 毒薬を飲む十神　11 もうひとつの結末!?

EVENT CUT CHAPT.6 超高校級の不運が超高校級の殺人と超高校級の処刑と超高校級の絶望を引き寄せた理由

1 2人の蜘蛛の糸　2 2人の蜘蛛の糸・終点　3 再会の喜び　4 ロック解除システム
5 箱の中　6 霧切の家族写真　7 見つけた手帳1　8 見つけた手帳2　9 面談・舞園
10 面談・苗木　11 面談・十神　12 面談・腐川　13 面談・朝日奈　14 面談・霧切
15 集合写真1　16 集合写真2　17 集合写真3　18 集合写真4

ダンガンロンパ
DANGANRONPA

19 霧切の傷跡　20 黒幕の登場　21 真実を写すモニター1　22 真実を写すモニター2
23 外の真実1　24 外の真実2　25 外の真実3　26 絶望シスターズ　27 ラスト!

EVENT CUT EPIROGUE さよなら絶望学園

1 前向きスイッチ　2 復活のモノクマ……?

BREAK!!!
お待ちかね!? 胸騒ぎのモノクマ劇場

消灯とともに始まる、モノクマのひとり舞台「モノクマ劇場」。有無を言わさず強引に見せられるトークにはナゾの説得力があって、全話見るころにはすっかりトリコかも!?

CHAPT.1 モノクマ劇場1

整った設備、優しそうなモノクマ先生。
そんな中でこれからの日々がスタートを切ると思うと…
ボクはとても誇らしく、嬉しくてなりません。
今日は私たち新入生の為にこのような素晴らしい式典を
執り行っていただき、誠にありがとうございました。
希望ヶ峰学園の生徒としての自覚を失う事なく、
それぞれ新しい自分の理想を目指して…
明日からの生活を送っていく事を誓いますっ!

CHAPT.1 モノクマ劇場2

えー、ご覧のみなさま…
すでにコロシアイ学園生活は始まっている訳ですが…
本当に…笑っちゃいますよね…
この希望あふれる新入生のみなさんは、
まだ自分達が逃げられると思ってるみたいですよ!
うぷぷ…いつになったら始まるんですかねぇ?
"希望"同士のコロシアイは…!
まだかな…まだかな…
ワックワックのドッキドッキだよねっ!!

CHAPT.1 モノクマ劇場3

迅速かつ早急なテコ入れが必要なのです。
速さのない対応策など、
後に立つ後悔と同じなのです。
世界を支配するのは、
すなわち速さだと思いませんか?
だからこそF1ドライバーはモテるのです。
遅い作業なんて、バカでもクズでも誰でも出来ます。
一生をかければ、
ダメ人間でも名作を作れるのです!
早い方が、偉くて賢いのです!
平泳ぎや背泳ぎよりクロールの方が偉いのです。
カーブやフォークよりストレートの方が偉いのです。
懐石料理より、ファーストフードの方が凄いのです。
月刊漫画家より週刊漫画家の方が賢いのです。
つまり、速さこそが世界基準の価値なのです。
だからこそ、ボクは早急なテコ入れが
必要だと論じるのです。
(この間、0.000002秒)

CHAPT.1 モノクマ劇場4

ここは宇宙船の中。
みなさまは宇宙を旅している最中なのです。
ノアの方舟をご存知ですか?
そうです、我らは地球を捨て飛び去っているのです。
頭のおかしい隣人や、警察の横暴、
酔っ払い運転や放火魔の危険性はありません。
排気ガスや、大気汚染が引き起こすぜんそくの心配も
もういりません。
もちろん、受験や競争に悩まされる事もないでしょう。
ただ、自由で素晴らしい世界にもルールはあります。
自由というのはルールで縛られた上で存在するのです。
もし、あなたが、あんなクソどうでもいい地球に
どうしても戻りたいと、そう仰るのであれば…
…ルールを守ってください。
私の言っている意味はおわかりになるでしょう?
では…秩序はみなさまと共に…

CHAPT.2 モノクマ劇場5

先生…モノクマ先生聞いてくれる?
僕は自分が好きじゃないんだ。
胸を張って自慢できるような特技も趣味もないんだ。
成績も中くらいなんだ。
運動神経もそんなに良くなく悪くもないんだ。
受験勉強をすればどこかの大学に引っ掛かって、
そこで新しい友達や恋人だって出来るかもしれない。
だからこそ自分が好きじゃないんだ!
僕は気付いてしまったんだよ!
ボクの人生って、
結局コピーアンドペーストなんだろ?
想像力の欠如した、
単なる複製でしかないんだろ!?
ねぇ、先生…そうなんだろ!?

CHAPT.2 モノクマ劇場6

ボクってさ、かわいい子を見ると
じっと見つめてしまうクセがあるんだ。
じっとじっと見つめてしまうんだ。
さっきだって、駅まで自転車で行っ
トイレの大きな鏡を、
じっと見つめてしまったもの…

CHAPT.2 モノクマ劇場7

運命というものが存在するのなら…
人の未来とは、
生まれた時から決まっているんでしょうか?
過去の積み重ねが未来となるなら…
人の未来とは、
過去の時点で決まっているんでしょうか?
わかりません…
わからないから生きているのです。
だからこそ、必死こいて生きているのです!

CHAPT.2 モノクマ劇場8

ちょっとボクの話に付き合ってもらってもいいかな?
世界に対しての態度と言うか、
能動的と受動的との差と言うか…
例えば、『殺した』と『殺しちゃった』の差に
ついてなんだけど…
この違いがわかってない人って、
意外に多いんだよね。
『殺しちゃった』と『殺した』は全然違うんだよ。
ボクの言ってる意味わかるでしょ?
『殺しちゃった』は、誰にでも出来るけど、
『殺した』を出来る人って、意外に少ないんだ。
冷静に考え判断を下し、行動に移すのって、
感情で動くのより、ずっと難しいんだよね。
覚悟が必要なんだよ、覚悟がね。
で、何が言いたいのかって? それはね…
ボクにもサッパリなんだ。
行間を読んでくれたまえよ。

CHAPT.3 モノクマ劇場9

赤ちゃんってずるいよね…
名前に"ちゃん"なんて付けちゃってさ。
もう最初からカワイイって認めちゃってるもんね。
それならボクだって、
名前を"モノクマちゃん"にしたいよ。
ほら、これだけで、
カワイさが1割程度アップしたでしょ?
そうだ、世界には"ちゃん"が足りないんだ!
"ちゃん"があれば世界は救われるんだよ!
犯罪者ちゃん、戦争ちゃん、環境破壊ちゃん…
交通事故ちゃん、遺産相続ちゃん、デフレちゃん…
暗い話題もパッと明るくなるね!
夢が広がりまくりすてぃーな!

CHAPT.3 モノクマ劇場10

ボクがテレビゲームを嫌いになった理由を、
話してあげようか?
こんなボクにも、
親友と呼べる友達がいた時代があるのですよ。
ボクには友達がそいつしかいなかったんだけど、
そいつには友達がたくさんいたんだ…
ある日、そいつの家で2人で遊んでいると、
急にそいつの友達数人が遊びに来たんだよ…
新作のゲームソフトを持ってね…
みんなでコントローラーを回しながら、
テレビゲームに熱中したっけなぁ!
…ボクをのぞいてね。
ボクは見てるだけ。うん見てるだけだよ。
それがどうしたの!? 別に構わないよ!
お陰で、そのゲームの攻略法は
頭に叩き込まれたしね!
1回もプレイした事ないのにね!
…ていうか、この先もやらないけどね!!

CHAPT.3 モノクマ劇場11

あけましておめでとうございます。
ボクは年が明けた時だけでなく、
日が明けた時もお祝いをしよう論者なのです。
なので、毎日お祝いしているのです。
今日も、あけましておめでとうございます。

CHAPT.3 モノクマ劇場12

殺人というのは、時代や場所、社会の中で
評価が変わっていくものなのです。
人殺しが異常の証拠なら、
過去の英雄達はみな狂っている事になってしまいます。
裁かれる殺人より、裁かれない殺人の方が
よっぽど異常な場合だってあるのですよ。

CHAPT.4 モノクマ劇場13

ボクがクマになる前の話をしましょう。
最初はね…迷ってたんだ。
自分は何になるべきか迷ってたんだ。
サポートセンターのお姉さんは
エビを推してたんだよ。
我が社が長年温めてきた最上級のアイデアですって…
これは破格のオファーなんですよ…だって。
でもね、よくよく話を聞いてみたら…
クルマエビじゃなくて、
サクラエビだったんだよ!!
小さいよ! 世界最小のマスコットだよ!
食べるのはともかく、エビになるなんて嫌だよ!
しかも、サクラエビなんて、踏まれて終わりだし!
そうしたら、サポートセンターのお姉さんは、
鼻で笑いながら言うんだ。
お客様のご予算では、
クルマエビはとてもじゃないけど無理です…だって。
なので、最終的にクマを選びました。
…モノクマ誕生秘話でした。

CHAPT.4 モノクマ劇場14

人間なら誰しも1度は、
人生をやり直したいと思った事があるはずです。
メジャーリーグで活躍する野球選手でも…
ヨーロッパで活躍するサッカー選手でも…
のど自慢大会への出場がきっかけで、
デビューを果たした演歌歌手でも…
華々しくデビューした割に鳴かず飛ばずで、
三流芸人と結婚して引退したアイドルでも…
人生をやり直したいと思った事が、
人間なら誰しもあるはずなのです。
でも、ボクにはありません。
だってクマだから。

CHAPT.4 モノクマ劇場15

エビの件を断った後も、サポセンのお姉さんからの
電話攻勢は止まりませんでした。
そこで、お姉さんがエビの次に勧めてきたのは、
カニだったのです。
どんだけ甲殻類が好きなんだよ!
もちろん断ったよ。
そうしたら、お姉さんはこう言うんだ。
では特別に、横歩きだけではなく、
後方稼動も可能なカニでどうでしょう?
それでも横と後ろだけ!?
嫌だよ、前にも進みたいよ!
すると、お姉さんは電話の向こうで、
ため息交じりにこう言うんだ。
カニの素晴らしさをご理解頂けないなんて…
ひょっとして、サルカニ合戦をご存じないのですか?
ご存じだよ! 積極的にご存じだよ!
だから、どうしたんだって!
カニがサルに勝ったのは、昔話の中だけだよ!
欲望渦巻く現代社会では違うんだって!
サルがモチーフの映画が流行しても、
カニの場合はそうならない訳じゃん?
サルがモチーフの服がファッション界を席巻しても、
カニの場合はそうならない訳じゃん?
つまり、カニのニーズはないんだよ!
もっとマーケティングしろよ!
だから、無難にクマを選ぶ事にしました。
…モノクマ誕生秘話でした。

CHAPT.5 モノクマ劇場16

モノクマCM劇場。
株式会社スパイク・チュンソフトの提供でお送りします。

へー、この超シャレオツなゲームって、
スパイク・チュンソフトが作ってるんだー。
じゃあ、買うっきゃないね!
もちろん、オマエラも買うでしょ!?
…へ? ボク?
も、もちろんとっくに買いましたよ。
面白すぎてプレイするのが怖い位ですよ…

CHAPT.5 モノクマ劇場17

毎日が平和で、毎日が幸せ…
朝起きてから寝るまでがまったく同じ平穏な日々…
そんな退屈で平和な毎日だけを望み、
そんな退屈で平和な毎日だけが繰り返される…
そこには一切の異常な事がない…
どんな小さな異常さえも起きない…
そんな世界があるとしたら、
それって、もの凄く異常だと思うんです。

モノクマげきじょう
monokuma theater

DR1 DANGANRONPA 1 Monokuma Gekijou

EVENT CONTE

【イベントコンテ】

強烈なインパクトを放つイベントカットには、シーンを最大限に盛り上げるコンテが用意されている。綿密な設計に基づいた演出を実際の映像と見比べてみよう。実装されなかった貴重な没カットも必見。

EVENT CONTE PROLOGUE ようこそ絶望学園

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
032		都会のど真ん中の学園を空撮。 学園にズームする。	
033		校門から眺める希望ヶ丘学園。 2章でも使用。 上からスクロールで校門へ。 主人公の背中あり。 最終的に主人公の背中へ ズーム。解像度的に厳しい ようであれば、別途ズームした 画をつなぐ形で。	
034		2ちゃん風のログの画面。	

CUT 032 ➡ 034

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
035		舞園をセンターに。 メンバーは他4人。 背景は床・ライトのみ。	
036		インパクトのエフェクトを パーティクルの拡縮アニメで。 フラッシュもあれば尚よし。	
037		ギャル雑誌。 顔アップを最低2枚以上。 倍の解像度で持って、 右から左へスクロール	
038		先頭の中心に大和田。 チーム名の入った布を 掲げながら走っている。 できれば床のスクロール アニメーションを。	
039		入学案内の便せん 横っちょに事務局からの手紙 というか、1枚の紙が欲しい。 文章の内容はプロローグの物。 (読めなくてOK。むしろ読めない方がいい)	

CUT 035 ➡ 039

PROLOGUE

P

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
041		顔は見せたい。差分顔上げ。 よだれ。	
042		14人全員表示。 冒頭にカメラスクロール。 さらに表示中、ゆっくりと スクロールしていく。 画像サイズ横幅1.5倍 キャラはそれぞれレイヤ	
		ムービー化。 かなりの引きで4・5人。 教壇が見えるよう。 教壇にズーム後、 モノクマ登場。 間のズームはブラーと 集中線で。	

CUT 041 ➡ 042

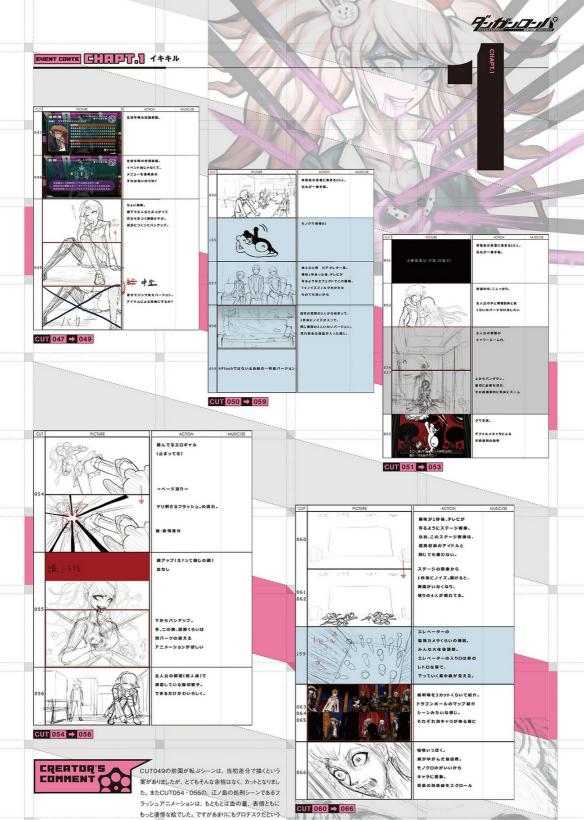
CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
043		出来れば目の中の機械の 動きあり。 眼のパーツ3つ分け	
044		大和田がモノクマの首根っこを つかみ上にもちあげる。 出来れば手足バタバタ動きあり。	
045		ちょい俯瞰。 大和田が上に向かって クマを投げる 差分で爆発。 エフェクトはパーティクルと フラッシュ。 画面全体に赤いオーバーレイ でも可。	
046		かなり煽りで 15人を配置。	

CUT 043 ➡ 046

CREATOR'S COMMENT

開発中の制作進行において、イベント絵は全作業の中でもっとも後半まで動きがなく、かなりのちまでずっとCUT036の桑田の絵くらいしか完成していなかった記憶があります。またCUT035の、舞園属するアイドルグループメンバーは、絶対にひとりは美少女でない娘を入れたかったので、このようなデザインになっています。

EVENT CONTE CHAPT.1 イキキル

CREATOR'S COMMENT

CUT049の前園が転ぶシーンは、当初差分で描くという案がありましたが、とてもそんな余裕はなく、カットとなりました。またCUT054・055の、江ノ島の処刑シーンであるフラッシュアニメーションは、もともとは血の量、表情ともにもっと凄惨な絵でした。ですがあまりにもグロテスクだという理由で、現行の表現に落ち着いたという経緯があります。

EVENT CONTE CHAPT.2 週刊少年ゼツボウマガジン

CREATOR'S COMMENT

CUT076のジェノサイダーのファイルにある被害者写真は、じつは小高と菅原を勝手に描きました。あんまり似ていないですが……。CUT080の大和田兄弟の勝負は、バイクが走っている様子をフラッシュで表現するのに苦戦した記憶があります。

EVENT CONTE CHAPT.3 新世紀銀河伝説再び！装甲勇者よ大地に立て！

3 CHAPT.3

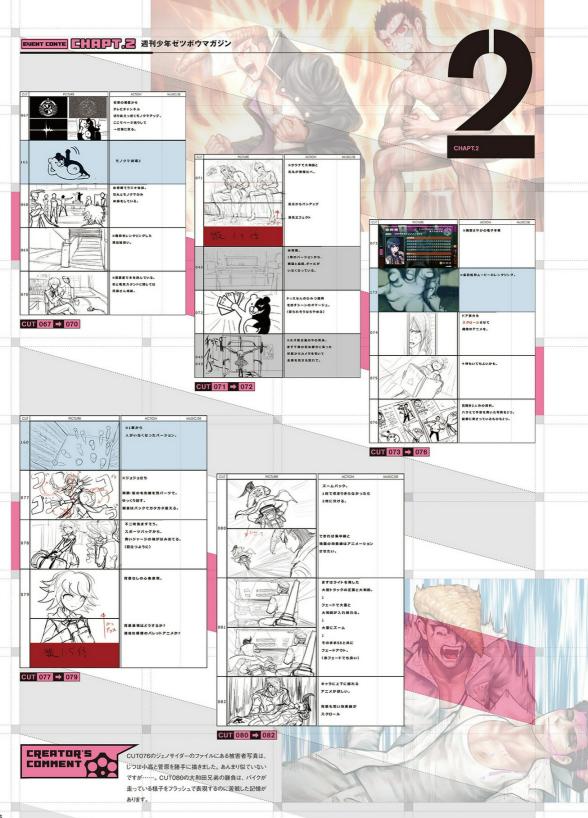
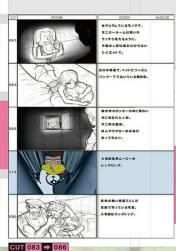
CUT 083 ➡ 086

CUT 087 ➡ 089

CUT 071 ➡ 076

CUT 090 ➡ 093

CUT 094 ➡ 095

CUT 096 ➡ 098

CREATOR'S COMMENT

CUT087は当初はラフのように地味な構図でしたが、サービスカットとして描けという指示の下、構成し直しました。ですので大神の背中を一生懸命描きました。そして無駄なカットを描く余裕ゼロという逼迫した状況で、なぜかカット対象にならなかった、CUT098のキャトルミューティレーション。この遊び心が『ダンガンロンパ』らしさなのではないでしょうか、多分。

CUT 088 ➡ 101

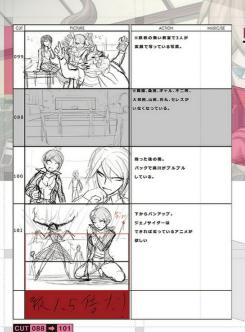
CUT 102 ➡ 103

CHAPT.4

4

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
104		※モノクマボトルは背景と相談。	
105		※ここで使うモノクマボトルは、 演出絵(モノクマボトル勢揃い) の物を流用。 ビニール袋に入れられた 破片もあり。 ①何ものってない天秤 ②2つボトルがのっかる ③ビニールに入ったナイトが 重くなるように。 ※天秤は動くような造りに	
106		※菌木作。 紙の質感に鉛筆で。	
107		ピンポカーン! 破片、煙をエフェクトで。 ゆっくり飛び散るアニメで いい。	

CUT 104 ➡ 107

CUT 108 ➡ 111

CUT099は、セレスの爪が山田の目に突き刺さっている、仲睦まじい様子を描こうと思いました。CUT100は当初、このシーンで十神のメガネが飛び、以降は立ち絵もメガネのない状態で進める予定でしたが、スクリプトの手間を考えボツとなりました。現存するメガネなしの立ち絵は、そのとき用意したものです。またCUT104のモノクマボトルは、実素材を3Dモデルで作ってもらったのですが、個人的にはラフのようなデザインもよかったですね。

EVENT CONTE CHAPT.5 疾走する青春の絶望ジャンクフード

CHAPT.5
5

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
172		108のスチルバージョン。	
112		自室のベッドでうなされる苗木 目は閉じている。	
		※目開き。ピンボケから徐々に。 その後ページ送り。 目が開く瞬間は顔アップ。	
113		まず覆面のアップ。 その際に手の甲を見せておく。 『狼』のタトゥーなし その後ズームダウンで 101の霧切さんと同じ構図。 サバイバルナイフに関しては 背景と相談。	
114		体育館にて。 バラバラになったモノクマ。 解体されたモノクマは 背景と一緒。	

CUT 112 ➡ 114

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
118		※情報処理室のテレビ。 テレビのモニターがオンになる。 テレビ黒から、1秒後に スイッチオン。 情報処理室の 監視カメラの映像。	
119		紙と手のみ	
120		暗い部屋でスタンドを 光源に。	
121		死ぬ直前の ダイイングメッセージを 書いてる手のアップ。 最初に全体から手にズーム。 文字も読めるくらいに。	

CUT 118 ➡ 121

CUT	PICTURE	ACTION
108	回転しながらズーム	真俯瞰。 ※植物庭園。 床に横たわった覆面を 被った人物。 腹部にナイフが刺さっている。
		回転しながらズームで左図に。 例によって仲割りはブラー を掛けた画をはさむ
115		※覆面を被った死体が爆発。 腐川が爆風で吹っ飛んでる。
116		※水を掛ける直前。 死体の上半身が燃えている。 炎と煙は動かしたい
117		※情報処理室の 複数台のモニター。 背景さんの協力の元。 画面はノイズのアニメが欲しい

CUT 108 ➡ 117

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
822		052の差分。 汗を無くし、正面を 半ば放心状態で 見ている。	
823		裁判場で毒薬を飲み始める十神。 アバ茶を飲み干すが如く	
824		BADEND。朝日奈が子だくさん。	
825		夢の島から出るための長い長い鉄製のハシゴを 上っている苗木と霧切。 苗木が先に上っている。 ハシゴの先も後も暗闇に抜けていく表現。	
t		縦2倍で。 会話中はカットインを切り替え、 表情を変える。 背景は静止画で。	

CUT 822 ➡ 825

CREATOR'S COMMENT

CUT112の苗木はきっと、寒さをしのぐために制服のまま眠ったのでしょう……。CUT121のダイイングメッセージは、あくまでラフの状態でのわかりやすさを考慮して大きめにしたのですが、最終的にはそのままのサイズでマスターを迎えてしまいました。

EVENT CONTE CHAPT.6 超高校級の不運が超高校級の殺人と超高校級の処刑と超高校級の絶望を引き寄せた理由

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
828		ハシゴの終点に着いた苗木と霧切。 天井に扉 （トラッシュルームの床面の扉につながる）。 825の差分。絵の角度を少し変えて、 主人公から上だけでトリミング。 別レイヤーで終点の扉。 黒ベタからフェードで出てくる感じで。	
829		食堂にて。 生きていた苗木と霧切を見て、 驚いてる十神、腐川、葉隠、朝日奈の4人。	
825		学園長の個室のPCデスクにあるPCのモニター。 画面にはロック解除アプリケーションが 起動している。 パスワードを入れるタイプのロック解除。 画面内がぼんやり発光	
t		学園長の個室の隠し部屋にて。 プレゼントの箱を開けたら、中に学園長の骨。	

CUT 828 ➡ 829

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
832		学園長の個室の隠し部屋にて。 写真立ての中の写真。色あせてて古い感じ。 黒ベタからフェードで出てくる感じで。	
833		ロッカールームにて。 手帳の中を見て焦っている苗木。	
834	or	上の絵の手帳寄り。 Flashのラベルでひとつ のファイルにできれば、 単体としては必要ないか？	
835~840		「第78期生緊急面談」DVDの映像。 学園長と舞園の面談。※バストアップ流用。	

CUT 832 ➡ 840

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
841		苗木以外のメンバー（+むくろ）が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。 申し訳ないですが、体育館のものは設定の変更の 教室に変えて下さい。 教室を正面から。手前に机を寄せて 奥で集合写真を撮る感じです	
842		朝日奈以外のメンバー（+むくろ）が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。	
843		葉隠以外のメンバー（+むくろ）が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。	
844		十神以外のメンバー（+むくろ）が、 普通の学校のような場所で、 同じ制服を着て写っている集合写真。 場所はプール	
845		最後の学級裁判場にて。 手袋をとって手のひどい火傷の跡を 見せる霧切。	

CUT 841 ➡ 845

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
846		最後の学級裁判場にて。 モノクマがどろんと消えて 江ノ島（本物）に変わる。 江ノ島は最初目閉じで その後めを開けるという流れにしたい。	
847 848	A	学級裁判場にモニター設置。 主人公の背後。そのモニターがスイッチオン。 下の3枚の演出絵がテレビAでかわるがわる。	
849		モニターの内容その1。 モノクマのマスクをかぶった 暴徒達が暴れ回っている。	
850		モニターの内容その2。 モノクマロボ（エヴァンゲリオン風）が 街を破壊している。	

CUT 846 ➡ 850

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
851		モニターの内容その3。 モノクマ改造人間軍団が 銃を手に行進している。 行進アニメが欲しい	
852		むくろと江ノ島のイメージカット。 二人が溶けて一つになっているような イメージ。よりデザイン的にする予定。	
853		学級裁判場にて。 ここから下まで同じ表情。構図だけ違う。	
854 ~ 857		ラストの顔最大アップのみ 目のぐるぐるアニメーションを 入れたい。 よだれもアニメーション させられればベスト。	
858		スイッチは背景用と要相談。 目線のみ差分で スイッチ→光源という 流れで。	

CUT 851 ➡ 858

CREATOR'S COMMENT

CUT841～844の集合写真のイベント絵は、マスター直前で人数分の用意を打診され、無理だと揉めた記憶があります。結局生き残り全員分とまではいきませんでしたが、なんとか4枚は用意しました。CUT849のモノクママスクは絶望的なシーンにするはずが、なんとも間抜けな画に……。

EVENT CONTE EPILOGUE さよなら絶望学園

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
859		モノクマしゃべる⇒ THE-ENDと出て終わり。	
860 ~ 865		エレベーターの監視カメラくらいの構図。 もっとエレベーター内広い。 全員映らないなら仕方がない。 みんな大体後頭部。 エレベーターの入り口は鉄のレトロな扉で、 下っていく集中線が見える。	
866	中尾さんパワー	最悪1個で使いまわす。	
867 ~ 880	スチル	※Flashではないバージョン。止め絵。	
	これ以降は 主に進行画面		

CUT 859 ➡ 880

BREAK!!! 外道天使☆ぶー子の魅力に迫る！

山田が愛して止まない国民的人気の美少女バトルアニメのヒロイン「ぶー子」。彼が熱狂的に魅力を語りながらもその全貌を知る機会がなかった、二次元の天使の素顔にクローズアップ！

STORY

いつも明るくて元気いっぱいのぶー子は、ぽっちゃりボディとモチ肌がかわいい、どこにでもいるごく普通の女の子。でもそんな彼女の正体は、世界を脅かす悪者と人知れず戦う「外道天使」！　みんなの笑顔と平和な未来を守るため、愛の矢を射るもちもちプリンセスとして、今日も華麗に戦うの！

battle costume バトルコスチューム

ぶー子が外道天使に変身した姿。ビスチェと超ミニスカートのセクシーなヘソ出しバトルスーツに、天使の羽根がトレードマーク。武器は百発百中の愛の弓矢！

目尻のハートがポイント☆

マニキュアもピンクでラブリー☆

rough sketch ラフスケッチ

バトルコスチュームのためのラフスケッチ。肉感的なぶー子の魅力が、あふれんばかりに伝わってくる！　くるんとカールしたくせ毛がポイント。

pajamas パジャマ

戦いを忘れてリラックスタイムのぶー子。髪を下ろした姿もかわいい☆　パジャマはお気に入りの、パフスリーブの水玉模様。ロマンチックな夢に包まれて……。

コスチュームや小物類、武器のデザインはコスプレ衣装の大事な資料。ニーズに応えて「成人男性用 XXXL サイズ」もバッチリ！

パジャマ姿のぶー子は抱きまくらカバーのデザインでも大人気。もちもちぶー子をぎゅっと抱きしめる感触に癒されて、山田も熟睡！

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

コミック形式で描かれる、独特な表現方法が話題となったクライマックス推理のイラストをカラーで掲載。ここでしか見ることができないキャラクターの表情が満載だ。

CHAPT.1 イキキル

PAGE 01

PAGE 02

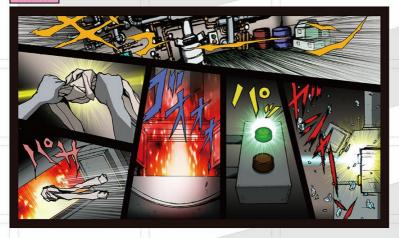
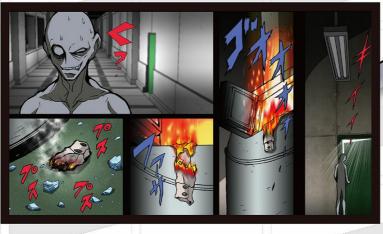
ダンガンロンパ
PAGE 03
ああああ
PAGE 04
ガチャ
ドン
Act-2
ガチャ
PAGE 05
ズ
ギイイイ…

Climax Scene Illustration
【クライマックス推理イラスト】

PAGE 09

PAGE 10

PAGE 11

CREATOR'S COMMENT

「超高校級の神コントロール」を止め絵1ページで表現するにはどうすれば……と考えた挙句、出てきた案は昭和スポコンアニメ風にすることでした。大袈裟なフォームをさせれば、ボールでなんでもできちゃいそう！　というノリです。（清水）

Climax Scene Illustration
【クライマックス推理イラスト】

CHAPT.2 週刊少年ゼツボウマガジン

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

PAGE 04

PAGE 05

PAGE 06

Climax Scene Illustration

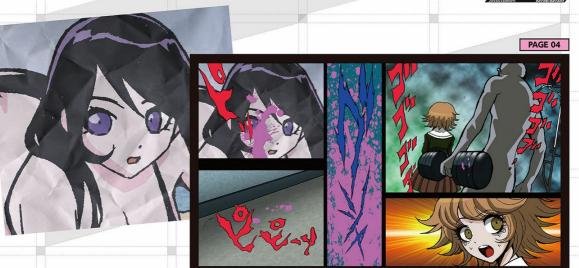
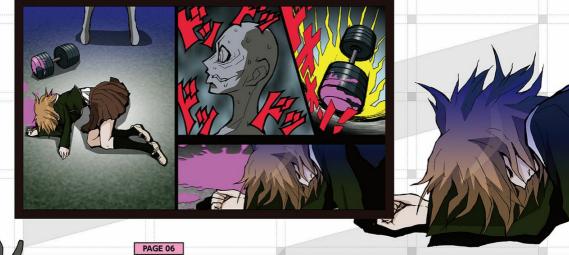
【クライマックス推理イラスト】

PAGE 07

PAGE 08

PAGE 09

CREATOR'S COMMENT

クライマックス推理の原画を描いてる人は、ジョ〇〇オタとよく言われていたりしているようですが、「ゴゴゴゴゴ・・・」は独自の解釈による仕様です。謎がひとつ解けましたか ?（清水）

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

新世紀銀河伝説再び！装甲勇者よ大地に立て！

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

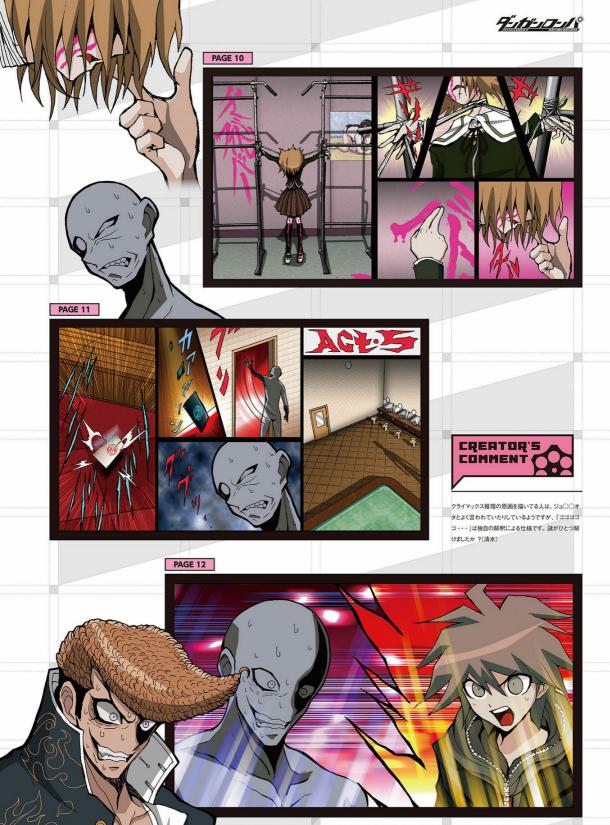
ダンガンロンパ
PAGE 04
Act.3
PAGE 05
PAGE06
Act.4

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 07

PAGE 08

PAGE 09

山田君が死体を運ぶ場面は、いただいた資料に取っ手がなく、ここはアメイジングに駆け抜けろということでよろしいのでしょうか ？　と問い合わせたところ、OKになりまして、シリアスなシーンにも関わらず、このような表現になりました。……山田君の体型では運ぶことが不可能！　とならなかったところがダンガン魂です。（清水）

PAGE 11

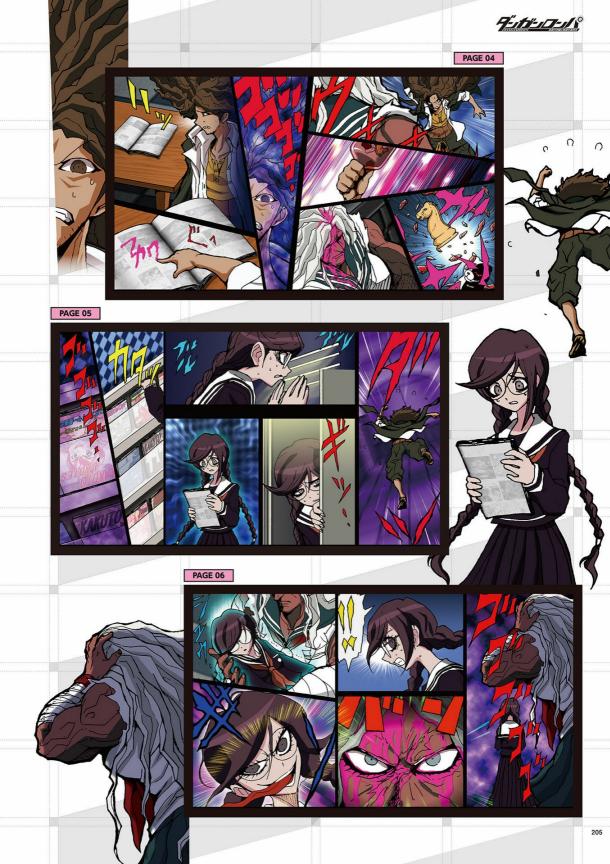
Climax Scene Illustration
【クライマックス推理イラスト】

CHAPT.4 オール・オール・アポロジーズ

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

PAGE 04
ハッ
PAGE 05
カタッ
KAKUTO
LADIES
KAKUTO
ダッ
PAGE 06
!!
バンッ

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 08

打撃では死なないという、さくらちゃんの超人っぷりが私のハートにどストライクでした。さくらちゃんが本気で戦ったら、倒せる奴っているんですか ？(清水)

PAGE 09

PAGE 10

PAGE 11

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

CHAPT.6 超高校級の不運が超高校級の殺人と超高校級の処刑と超高校級の絶望を引き寄せた理由

PAGE 01

PAGE 02

◎謎の襲撃者設定画

苗木を襲う襲撃者が身につけている白衣とマスク。マスクはプロレスラーが着用するような後頭部で紐を結ぶタイプで、額にはモノクマの左目と同じモノクマアイがついている。

◎モノクマの鍵

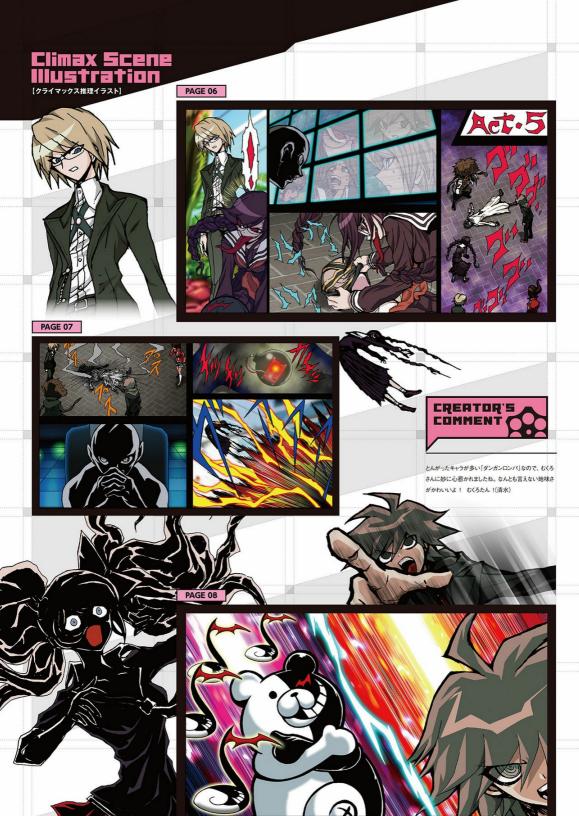
学園長モノクマにのみ立ち入りを許された特別な部屋の鍵は、光沢のある金属製のレトロな棒鍵。赤いモノクマアイが浮き彫りであしらわれ、リングには希望ヶ峰学園の校章つき。

PAGE 03
ゴゴゴゴゴ
ガサ
カタン
ヌッ
Aモニ3
コツ
コツ
コツ
PAGE 04
ガッ
ギュッ
Aモニ4
!!
ジャキィン
PAGE 05
サッ
シュルッ
!

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

CREATOR'S COMMENT

とんがったキャラが多い『ダンガンロンパ』なので、むくろさんに妙に心惹かれましたね。なんとも言えない地味さがかわいいよ！　むくろたん！(清水)

BREAK!!!
原画にも注目！クライマックス推理

クライマックス推理のイラストが完成するまでの過程で描かれた原画の一部を紹介。制作の裏側をちょっぴり覗いてみよう。細かい修正を経て、完成に至っていることがうかがえる。

CHAPT.2 週刊少年ゼツボウマガジン

CHAPT.3 新世紀銀河伝説再び！装甲勇者よ大地に立て！

CHAPT.6 超高校級の不運が超高校級の殺人と超高校級の処刑と超高校級の絶望を引き寄せた理由

OSHIOKI MOVIE CUT

『ダンガンロンパ』ならではのサイコポップな表現方法で、鮮烈な印象を残す"おしおきムービー"の数々。処刑される生徒たちの最期を、その目に焼き付けよう。

【おしおきムービーカット】

OSHIOKI MOVIE CUT　PROLOGUE　宇宙旅行

CREATOR'S COMMENT

おしおきムービーはいずれも制作にあたって、テーマパークをコンセプトに、処刑をアトラクションに見立てています。プロローグで描いたのは、モノクマによって最初に処刑される学園長。教室で処刑マシンの宇宙船に乗せられ、宇宙を旅して落ちてくる、お星様キラキラムービーです。プロローグだけに本作のビジュアル全体の印象を決めてしまうため、サイコでポップな印象にするのに苦労しました。（中島）

OSHIOKI MOVIE CUT CHAPT.1 千本ノック

CREATOR'S COMMENT

野球少年である桑田が、野球場の処刑セットで千本ノックを受けるおしおき。処刑マシーンのガトリングピッチングマシンが、全方位から軟球を浴びせます。これは『ダンガンロンパ』プロジェクトが企画段階だった頃にプレゼン用に作った映像で、まだ世界観が固まっていなかったこともあり、本気の処刑感が恐怖を煽ります。（中島）

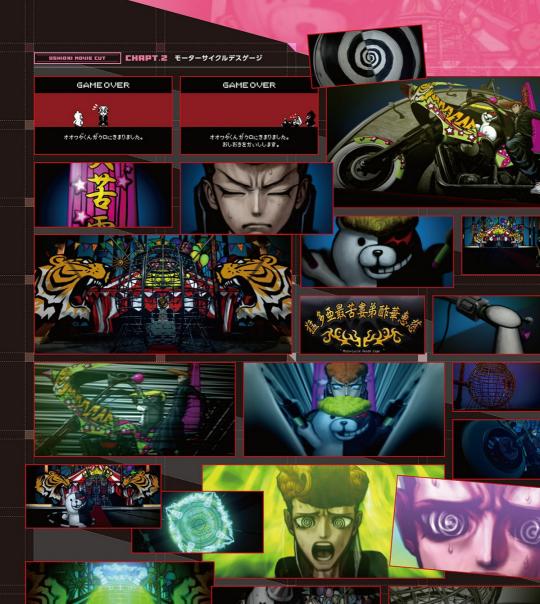
OSHIOKI MOVIE CUT CHAPT.2 モーターサイクルデスゲージ

GAME OVER

オオワダくんがクロにきまりました。

GAME OVER

オオワダくんがクロにきまりました。
おしおきをかいしします。

CREATOR'S COMMENT

某童話をモチーフにしたおしおき。最終工程では化学反応によって、大和田の脂肪分はバターに、それ以外はプラスチックになります。モノクマがパンケーキに塗って食べちゃうので、生物室の遺体安置所にあるのは容器のみ……。バイクやバターのパッケージにとくにこだわった、もっともサイコポップなムービーだと思います。（中島）

OSHIOKI MOVIE CUT **CHAPT.3** ベルサイユ産 火あぶり 魔女狩り仕立て

CREATOR'S COMMENT

処刑セットは焚刑の舞台。セレスはマリー・アントワネットのような人物に憧れているため、美しく処刑されるのは本望なのかもしれません。ですがそれではモノクマの求める「絶望」が足りないので、消防車が火事を消しに行ったら轢いちゃった、という展開になりました。ゴシックな雰囲気作りと炎の表現の仕方に苦労しましたね。（中島）

CREATOR'S COMMENT

世の中には、ショベルカーで針に糸を通すような達人がいます。そんな職人の技を駆使して、工事現場でショベルカーを処刑マシンに、アルターエゴを丸いオブジェに変えてみました。パソコンが徐々に壊れていく表現に苦心しました。恐らく、プレイヤーがもっとも怒りを感じるおしおきではないでしょうか。（中島）

OSHIOKI MOVIE CUT　CHAPT.5　補習（苗木）

CREATOR'S COMMENT

学校を思わせる存在にじわじわと追い詰められる状態をイメージした処刑で、モノクマ先生の授業に臨みながら、長大な教室を処刑マシンのプレス機のところまで移動していきます。苗木や、つぎのページに掲載している霧切は、いずれも拘束されているわけではないのですが、授業中の呪縛によって立ち上がれないでいます。（中島）

OSHIOKI MOVIE CUT

CHAPT.5 補習(霧切)

CREATOR'S COMMENT

プレス機で処刑される「補習」おしおきの、霧切バージョンです。このふたつのムービーでは各種の小道具類にこだわりました。どこでも授業ができる教卓カーや机、プレス機などは、いずれもゲーム画面ではなかなかわかりにくいのですが、かなり細部まで作り込んでいます。(中島)

CONGRATULATIONS!

エノシマさんがクロにきまりました。

CONGRATULATIONS!

エノシマさんがクロにきまりました。
おしおきをかいしします。

CREATOR'S COMMENT

別名「江ノ島盾子全部入り」のおしおきです。それまでに登場したすべての処刑セット、すべての処刑マシンが使われています。江ノ島にとっては処刑はとても楽しいことなのですが、とても飽きっぽい。ラストで一瞬真顔になるのは、処刑にすら飽きてしまった顔です。全編を通して彼女のピュアな笑顔にこだわって作っています。（中島）

OSHIOKI MOVIE MATERIALS

【おしおきムービー素材】

見た者に強烈な印象を残すおしおきムービーは、登場する小物ひとつに至るまでとことんエキセントリック。
「クロ」の生徒の肩書きとモノクマの趣味が反映された、奇抜なムービー素材を堪能しよう。

OSHIOKI MOVIE MATERIALS

PROLOGUE 宇宙旅行

［椅子］

［ナゾの男性］

目隠しをされ、後ろ手に椅子に縛られた男性は、じつは亡き学園長。プロローグのこのおしおきでモノクマの魔の手にかかり、本編では生死不明となっている。

［モノクマ］

［ロケットイメージ］

おしおき用のロケット案。トゲだらけのアイアンメイデンになったタイプや、モノクマをかたどった形も考案されていた。

［骨］

宇宙に放り出されて帰還した学園長は、ロケットの中で哀れこんな姿に……。のちに霧切の手によって発見されたプレゼントボックスの中身がまさにこの遺骨。

◎噴射パターン

［惑星］

［月］

◎宇宙イメージ

打ち上げられたロケットは校舎の屋根を突き抜け、雲を超えて宇宙旅行へ。往年の有名な無声映画を思わせる、シュールな月と惑星の姿が禍々しい。

◎ロケットモニタイメージ

［雲］

[絵コンテ]
暗闇にスポットが灯り、クマ現れる
クマの背後、校長室のような背景が暗闇の中に見える
カメラゆっくり右へ
クマの向こうに椅子に縛られた校長
激しくもがいている、顔は闇に溶けて見えない
校長バストアップ、顔は暗く見えるのは口のみ
何か叫んでいる
背後の闇からアイアンメイデンの棘がニョッキリ
カメラ素早く引いて全体、メイデンの口がガバっと開く
棘には血糊などがついてリアルに
動画コンテ
勢いよく閉まるメイデン
しばらく余韻
目が光る
側面下が開きロケットの足が出る
反対側
発射カウントダウンインジケーターが前面に出てくる
ガブレが激しくなる
3,2,1、発射
ゆっくり持ち上がるロケット
天井の照明やパイプなどを舐める
メインエンジンを噴射して天井を(二枚くらい)突き破る
ガブレまくり
動画コンテ
外は夜
雲をかすめて高度を上げる
大気圏突入、燃える演出を入れる
大気圏を超えて宇宙に
どんどん落書きのような表現になっていく
星、惑星、太陽をかすめる
ガス欠で反転して落ちる
加速しながら落下
激しく燃焼しながら
画面下にハケる
正面を見てるモノクマ
目の前にロケットが落ちる
動画コンテ
飛び散る破片と煙
煙ハケてメイデンの扉がバンと少し開く
ゆっくり開くと中に白骨死体
モノクマの目にジリ寄り
タイトルへ
動画コンテ
モノクマロケットメイデン
校長室

[縛られた桑田]

言い訳する間もなく身柄を拘束された桑田は、おしおきが脅しでないと知って、恐怖に顔を歪ませる。がっちりと体を縛るのは、野球のトレーニングでもお馴染みの自転車チューブ？

[モノクマ]

生徒とともにおしおきの行方を見守るモノクマ。焦りにも見える表情は、エクストリームななおしおきに興奮中！

[フルスイングモノクマ]

オシオキではピッチングマシーンを使うモノクマだが、こちらは自ら千本ノック。帽子には希望ヶ峰学園の校章が。

[死亡した桑田]

ピッチングマシンの猛投を浴び、仲間が固唾を呑んで見守るなかで、ついに息絶えた桑田。ボロ雑巾のようになった体が痛ましい……。

裁判所イメージ素材

野球場イメージ素材

[3CG用データ]

桑田を取り囲む生徒たちのモデリングデータ。OCCやワイヤーフレームなど、さまざまな工程を経て作られている。

OSHIOKI MOVIE MATERIALS **CHAPT.2** 猛多亜最苦妻弟酢華恵慈

[大和田]

処刑されることを観念して、静かに目を閉じバイクにまたがる大和田。全身から覚悟を決めた男のオーラが漂ってくるよう。

[パーティモノクマ]

ダイナミックなモーターケージをやんやと盛り上げる、パーティ仕様のモノクマ。祭りのあとは少々お疲れ……。

[リーゼントモノクマ]

おしおきのために大和田とおそろいのリーゼントでキメたモノクマ。髪は大和田よりもさらにヤンキーっぽく金色に。

大和田バターパッケージ

ナンバープレート

バイクCGモデル

円形舞台素材

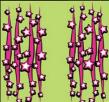
サーカス会場CGモデル

デカール素材

サーカス会場素材

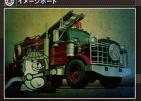
オーブンCGモデル

CHAPT.3 ベルサイユ産 火あぶり 魔女狩り仕立て

［セレス］

一か八かの生き残りに賭けたセレスは、土壇場でしくじって身の破滅に。しかしその表情はどこまでもクールで、プロギャンブラーのポーカーフェイスを崩さない。

［モノクマシルエット］

モノクマの役どころは「魔女の火あぶりを煽る観衆」。画面を埋め尽くすモノクマたちの後ろ姿が底知れぬ恐怖を呼び起こす。

［消防士モノクマ］

セレスが炎に焼かれたあと、さっそうと登場する消防士モノクマ。予想外の火の勢いに慌てているのか、すごい汗。

脚部分

消防車CGモデル

イメージボード

CHAPT.4 ショベルの達人

［親方モノクマ］

安全第一のヘルメットを装着したモノクマは、現場が似合うガチムチボディ。たくましい二の腕が魅力的で、もう愛されマスコットだなんて言わせない。

［アルターボール］

アルターエゴを搭載したノートパソコンはモノクマの手で粉砕され、ひとかたまりの鉄くずに。鈍い光には不二咲の面影はない。

モノクマ組マーク案

［クマ標識］

モノクマ操るパワーショベルを誘導するかのように、工事現場にずらりと並ぶシンプルかつ毒々しい標識。

アルターエゴ

動画コンテ

OSHIOKI MOVIE MATERIALS CHAPT.5 補習

[苗木 for TRUE END]

正しくクロを指摘したときに見られる、苗木のおしおき。身に覚えのない罪で裁かれてしまう彼の、作り込まれた青ざめた表情に注目。

[霧切 for BAD END]

情況証拠から霧切をクロだと指摘すると、彼女がモノクマの餌食に。ハメられたと観念する彼女の顔には、断腸の思いが浮かぶ……。

[先生モノクマ]

「補習」を口実にドSな性格丸出しでにビシバシ責めるモノクマ。授業内容は「プレス機」、「生命の始め」そして「生命の終わり」。

ギア用素材

動画コンテ

イメージボード

教室内イメージ

黒板用素材

OSHIOKI MOVIE MATERIALS
CHAPT.6
超高校級の絶望的おしおき
[おしおき江ノ島]
絶望的に飽きっぽい彼女を満足させる「絶望的おしおき」は、これまでのおしおきすべてを合わせた超豪華版。とてつもなく楽しそうな大満足の笑顔が印象的。
蛍光灯イメージ
TVカメライメージ
スピーカーイメージ
イメージボード
プレス機モチーフ
脱出ボタン

BREAK!!!
戦慄！みんなのおしおき案

モノクマによる残虐非道なおしおきは、「クロ」となり処刑される生徒以外にも、全員分のアイデアが用意されている。本編では実装されなかったみんなのおしおき案、読んでいるだけで血も凍る恐怖が目に浮かぶ!?

石丸清多夏
「石丸清多夏首相就任パレード」

(❶) 舞台は石丸の首相就任を祝う豪華なパレード。群衆は「石丸首相万歳！」というプラカードを掲げている。

(❷) 車の上から民衆の声援に応える石丸。しかしつぎの瞬間、過激派によりスナイパーライフルで狙撃されてしまう。

(❸) ライフルを手に立ち去るのはモノクマ。太い眉毛に葉巻をくわえ、その姿はまるで伝説の殺し屋のよう……。

舞園さやか
「舞園さやかinファイナルステージ」

(❶) 巨大なトラバサミになっている舞台で、完璧なステージを披露する舞園。

(❷) ステージの右端には採点パネルがある。1点、2点と下から順に点灯していくランプ。20点で合格だが……。

(❸) 合格ラインに達しそうなところでモノクマがランプを壊し、見事不合格！ それと同時にトラバサミが閉じ、舞園の処刑完了。

十神白夜
「人間★失格」

(❶) 奈落へと落ちていく十神は、巨大なゴミ箱の中に着地。這い出てみると、そこは西洋の街並みを模したセットだった。

(❷) 薄汚れ、浮浪者のようになった十神は、小学生風のモノクマ軍団に石を投げられる。必死に逃げると景色は舞台セットのように回転し、雪の町並みに。

(❸) 十神は寒さと痛みに凍え、口から血を吐いて、みじめな姿で息絶える。

朝日奈葵
「ウォーター・イリュージョン・ショー」

(❶) ステージ上の水槽の中にいる朝日奈。水槽の上には手品師風のモノクマが陣取っていて、ステッキを振ると水槽に幕が下りる。

(❷) ドラムロールのあとで幕が上がると、水槽にサメの大群が出現。驚く朝日奈。しかしまたもやドラムロールが鳴り響き、水槽に幕が下りる。

(❸) つぎに幕が上がったとき、朝日奈の姿はない……。手品成功で拍手喝采。自慢げなモノクマ。

山田一二三
「ぶー子あやうし！ 大怪獣襲来！」

(❶) 街の真ん中で巨大なモノクマが暴れ回り、うろたえる山田。すると空からプリンセス★ぶー子が飛来してくる。

(❷) 巨大モノクマと戦い始めるぶー子。山田は両者のバトルの板挟みに合い、両方から殴られる。

(❸) 最後にぶー子の矢とモノクマの必殺ビームを食らって、山田死亡。

腐川冬子
「はじめてのイタズラなチュウ」

(❶) 真っ暗闇の空間に放り出される腐川。遠くに立つ十神を見つけ、走り寄って飛びつこうとした瞬間……。

(❷) ふたりの間に巨大ローラーが出現。

(❸) 逃げようとするも時すでに遅し。腐川はローラーに巻き込まれ、ぺらっぺらの紙になる。

葉隠康比呂
「クイズ！ 3割の確率で聞きました！」

(❶) 舞台はクイズ番組のようなセット。奥にそれぞれ「A」、「B」、「C」と書かれた扉がある。

(❷) 番組開始！ 「3分の1の確率で処刑！」！

(❸) Aの扉に向かう葉隠。しかし扉に足が生え、逃げていってしまう。続くBの扉もやはり逃げていく。

(❹) 立ちはだかるCの扉。葉隠はいやいやと首を振るが、扉から口のようなものが現われ、パクリと食われてしまう。

大神さくら
「銀河まるごと超大戦」

(❶) 荒野に立つ大神。周囲にはさまざまな武将や戦士、気を操る宇宙人までもが立ちはだかる。

(❷) つぎつぎと敵を蹴散らす大神。しかし相手は際限なく現れて大神に襲いかかる。

(❸) やがてぎゅうぎゅう詰めになり、大神は敵の中に埋もれるようにして圧死する。

不二咲千尋
「スーパー・不二咲・ブラザーズ」

(❶) 周囲がファミコンのような8ビットワールドに変貌。

(❷) 横スクロールアクションのような画面を走り出す不二咲も、同じくドットのキャラクターになる。

(❸) 先を目指して懸命に進もうとするが、ドットモノクマが大量に押し寄せ、不二咲は弾け飛んで終了。

MAP CONCEPT ART

【マップ設定画】

超高校級の生徒たちがコロシアイをくり広げた殺戮の舞台、希望ヶ峰学園。異質な空間はどのようにして作り上げられていったのか？　希望ヶ峰学園や寄宿舎の設定画や、クリエイターのコメントから紐解いてほしい。

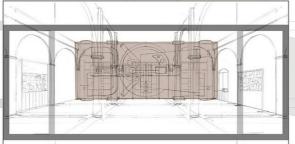
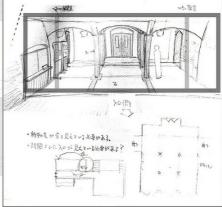
MAP CONCEPT ART　**希望ヶ峰学園 1階**

CREATOR'S COMMENT

右図は河原の初期設定。左図はその切り返し方向を堀内が設定したものです。扉のメカは後で外国人スタッフがデザイン変更したので、実際とはかなり違っています。（堀内）

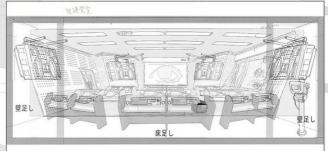
■玄関ホール 出入り口側

■玄関ホール

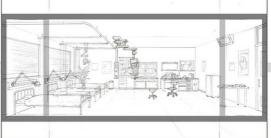
1st. Floor

CREATOR'S COMMENT

超高校級の視聴覚室ってなんだ？ということでいろいろ豪華な設定を考えた結果、1周してこんな普通な感じになりました。（河原）視聴覚室はほとんど河原が設定。堀内は小物の追加をしました。「曲げた状態で描くのは難しいので、以後は普通に描きます。」と宣言した最初の設定です。（堀内）

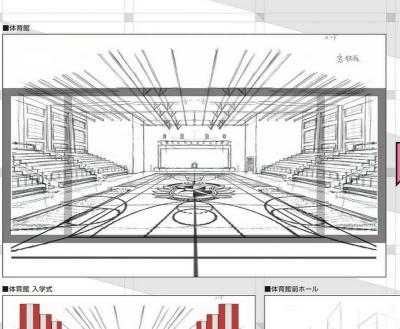
■視聴覚室

■購買部

CREATOR'S COMMENT

初期設定では受付カウンターもあってクリニックっぽいデザインでした。「学校なのに」というのがひとつのキーワードだったので。集中治療室っぽい機器は、その名残です。（河原）

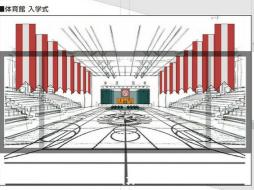
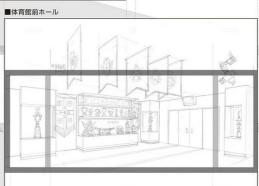
■保健室

CREATOR'S COMMENT

無国籍で怪しい品揃えの骨董品屋というイメージです。狭くて物が多い部屋はペーパークラフト的な魅力が表現しやすいので、作っていて楽しかったです。（河原）ゴチャゴチャ系背景の始まり始まり。河原の意見でカウンターも棚にする事になり、結果さらにゴチャゴチャに！（堀内）

■体育館

CREATOR'S COMMENT

当初は豪華な体育館にしようと考えていたのですが、ハイスクール・ミュージカルの印象があって、単にアメリカンな感じになってしまったかもしれません。（河原）
体育館は床面の模様を追加しただけで、ほぼ河原の設定。入学式・ホールの旗も河原の案ですね。（堀内）

■体育館 入学式

■体育館前ホール

MAP CONCEPT ART 希望ヶ峰学園 2階

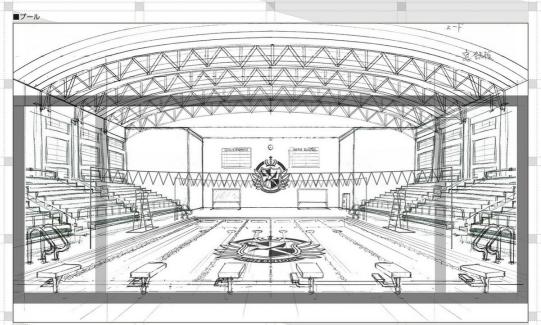
CREATOR'S COMMENT

ちょっとレトロで洋風な図書館と書庫にしました。十神が座する状況も想定。じつは、右下にあるように、簡単な見取り図も描いています。（堀内）

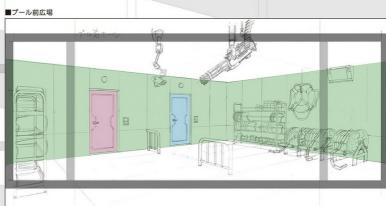
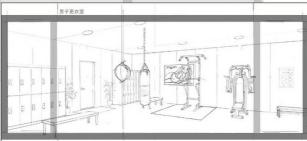
■書庫

■図書室

■図書室 見取り図

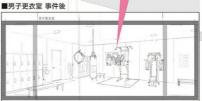
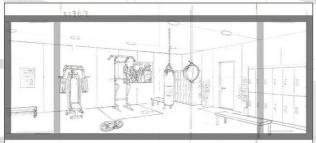
■プール

CREATOR'S COMMENT

体育館と同じく豪華なものをと考えていたのですが、普通に競技場レベルに落ち着きました。『2』を経た今ならもっと馬鹿げたデザインを提案するでしょうね。（河原）プールは河原の体育館設定から描き足して設定しました。ちょっとリッチなプール。更衣室の前はドアの色違いで男女の別を明確化してありあます。（堀内）

■プール前広場

■男子更衣室

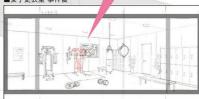
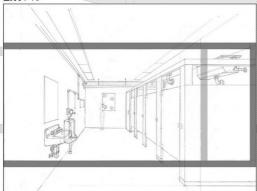
■男子更衣室 事件後

CREATOR'S COMMENT

更衣室は一見シンプルですが、事件現場であり、器具やポスターなど物が多く差分もあったので、配置に苦労しました。（堀内）ここで起こる事件は、現場こそが最重要ポイントになるので、推理の妨げになりそうな遊びは一切排除しています。（河原）

■女子更衣室

証拠物が視認しやすく調べやすいようにと、何度も調整が入りました。当初はホール側とプール側、両方のドアが見えるデザインでしたね。（河原）男子更衣室とのリバーシブル！　当初は被害者を器具1台で吊るそうとしましたが、結果2台になりました。（堀内）

■女子更衣室 事件後

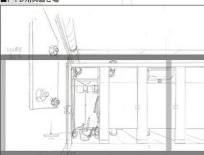
■男子トイレ

■女子トイレ

CREATOR'S COMMENT

最初はすべての階にトイレがある設定でした。しかし特定の場所以外はシナリオ上必要ありませんし、かと言って存在するからには、プレイヤーの方々は調べてみずにはいられないだろうと、1階おきの配置に変更しました。（河原）

■トイレ用具置き場

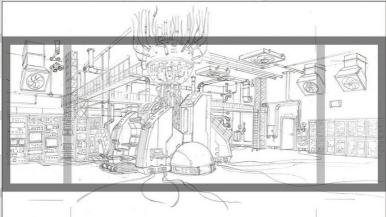
CREATOR'S COMMENT

トイレ用具置き場は、かなり普通の作りになっています。今なら……豪華な用具置き場が考えつきますね。（河原）

CREATOR'S COMMENT

隠し部屋って興奮する響きですよね。もっとあちこちに隠し部屋があってもよかったかも。自室のベッドの下とか、プールの底とか、遺体保管庫の中とか……。（河原）あなたの学校や会社のトイレにもきっとありますよ、隠し部屋が！（堀内）

■隠し部屋

MAP CONCEPT ART

希望ヶ峰学園 3階

CREATOR'S COMMENT

某宇宙戦艦がはるばる取りに行ったアレがモチーフです。学内がじつは守られた環境だったこととつながっています。（河原）物理室は、河原のラフがあったのですが、まるい頭部・多数のケーブル類は踏襲しました。あとはひたすら描きこんだ結果、メカメカしくなりましたね。物理準備室と美術倉庫は、事件現場やトリックアイテムが絡む場所なので、とくに熟考した難物。山田の隠れ位置・台車の痕・腐川の倒れる場所まで描きました。（堀内）

■物理室

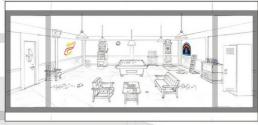
■物理準備室

■美術倉庫

■娯楽室

CREATOR'S COMMENT

娯楽室も事件現場なので制約がきびしく、何度も細かく調整が入りました。今から手を入れられるなら、光の表現を頑張ってみたいです。（河原）普段のカメラ高から見ると、物が重なって描けないので、少し高いところから見下ろし気味に描きました。壁のネオンもデザインしています。（堀内）

MAP CONCEPT ART

希望ヶ峰学園 4階

CREATOR'S COMMENT

物理室と違って妙に常識的な作りです。捜査の対象となる部屋なので仕方ないですが、当初は科学プラントのようなデザインを考えていました。（河原）

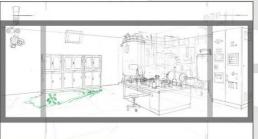
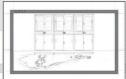
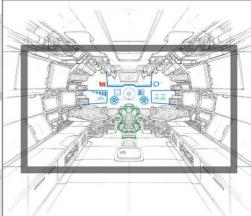
■化学室

■化学室 ロッカー

■情報処理室

■モノクマ操作室

4

4th. Floor

CREATOR'S COMMENT

こちらも某宇宙戦艦がモチーフで、艦橋をイメージしています。小ぢんまりして密度が高く、購買部と同様に楽しんで制作しました。一瞬しか見てもらえないのが残念です。（河原）

MAP CONCEPT ART　希望ヶ峰学園 5

■植物庭園

CREATOR'S COMMENT

植物庭園は描き込んでいるうちにゴチャゴチャしてしまいましたが、3Dデザイナーがよくこの線から形を拾ってくれたものだと感心しました。（堀内）いろいろと特別な部屋で、ひとつひとつ仕様をカスタマイズしながら制作しました。今思うともっと奇怪な植物を入れて、たっぷり動きをつけたかったですね。生物室は、部屋の手前の長い廊下も含めて、ここだけホラーな感じを目指しました。（河原）

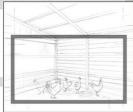
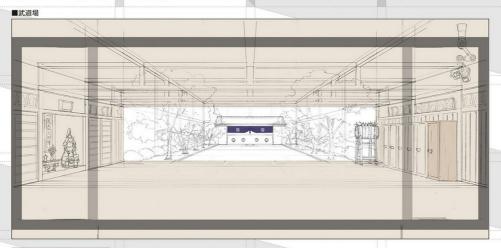
■植物庭園 飼育小屋

5

5th. Floor

■生物室

■植物庭園 倉庫

■武道場

5階は最後のフロアなので、それまでの階とは少し違う空気感を出そうとしています。この部屋の桜もそうですし、植物園の天井、廊下の竹林もその一環です。廊下はこの階だけ天井を見えなくしてあります。（河原）

■武道場 ロッカーの中

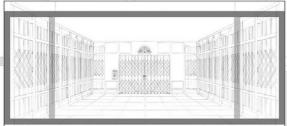
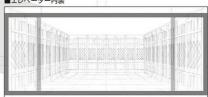
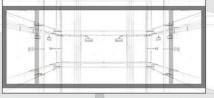
MAP CONCEPT ART 学級裁判所

■学級裁判所前ホール

CREATOR'S COMMENT

エレベータは、エンパイアステートビルなどがイメージの元です。アールデコっぽい感じはあまりしませんが、一応意識してみました。（河原）エレベーターはレトロ感のあるものをというオーダーでした。生徒たち全員が入るため、広めの作りにしてあります。（堀内）

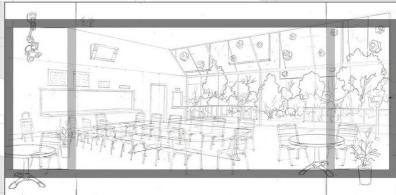
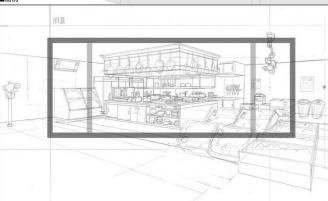
■エレベーター内装

■エレベーター内装 ドア内側

■エレベーター外壁

MAP CONCEPT ART　寄宿舎 1階

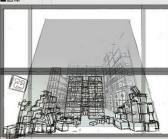
CREATOR'S COMMENT

石丸が「みんなで朝食を」とか言い出したせいで、食堂に大きなテーブルが必要になりました。石丸のせいで。おかげで配置に苦労しました。厨房は配置物のおかげで立体感が出しやすく、ここで初めて表現の方向性に自信を持てました。（河原）　厨房は描くと時間がかかりますが、料理を想像すると楽しいです。（堀内）

■食堂

■厨房

CREATOR'S COMMENT

普通の部屋はパースを逆にして上が広くなる表現にしていますが、倉庫は上が狭まる形にしています。高さを表現するためですが、ここをデザインしたことで以降の自由度が広がりました。（河原）

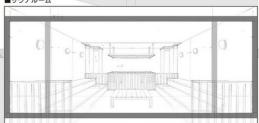
■倉庫

1 1st. Floor 寄宿舎

CREATOR'S COMMENT

学校なのに旅館の温泉みたいな、というデザインですが、『2』を経た今なら、もっとバカバカしいスケールでデザインすると思います。（河原）大浴場の3枚も河原の設定をアレンジして描きました。（堀内）

■脱衣所

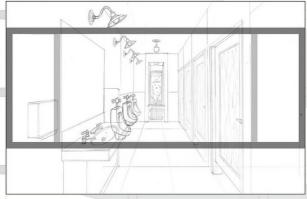
■大浴場

■サウナルーム

ここは普通の街中のコインランドリーのイメージです。それが学校の中にあるとヘンかなと。以前ひとり暮らししていた三鷹台で利用していた店がベースです。よく夜に洗濯に行ってました。（河原）ランドリーも河原の元設定からアレンジしました。洗濯物を吊るすなど、生活感を描出しています。（堀内）

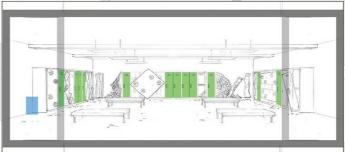
■ランドリー

■男子トイレ

■女子トイレ

CREATOR'S COMMENT

学校側と差別化するために豪華にしようとしました。ここだけ奥の窓が鉄板ではなく水槽になっているのもその一環です。（河原）

MAP CONCEPT ART　寄宿舎 2階

CREATOR'S COMMENT

壊れていない状態で制作したあとで、破壊表現を入れました。入口ドアのキリンは娘が昔ラクガキした絵をパクリました。某カードより以前の絵で、そっちのパクリではないです。（河原）ロッカールームは壊れてんなー感を描出。ロッカー内の物を、葉隠がどうやって使うのかは謎です。（堀内）

■ロッカールーム

■ロッカールーム 霧切のロッカー

■ロッカールーム 葉隠のロッカー

■学園長の個室

CREATOR'S COMMENT

生徒と同じ宿舎に住むなら、生徒と同じグレードの部屋にしないと感じ悪いんじゃないのか……霧切父！とか思いながら作りました。隠し部屋はプレゼントの存在感を際立たせるために家具を壁際に寄せてボリュームも小さくしています。（河原）学園長の個室は、渋めゴージャス。プレゼント怖すぎです。（堀内）

■プレゼント箱の中身

■学園長の隠し部屋

MAP CONCEPT ART 夢の島

?

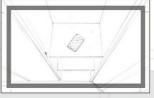
CREATOR'S COMMENT

夢の島は天井が高く、仰角で描きました。手前にガラクタのゴチャゴチャ。これもまた3Dデザイナーがよく線を拾ってくれました。感謝。（堀内）生ゴミから戦闘機、冒頭の処刑で使われたロケットまで捨てられています。巨大戦艦も配置すれば良かったな。（河原）

???

■夢の島 煙突内部

■夢の島 煙突内仰望

■夢の島

BREAK!!!
ドット絵で描かれる超高校級の生徒たち

各キャラクターの部屋に貼られている表札や、おしおきの際に連れ去られる"GAME OVER"の場面で用いられるドット絵をお披露目。特徴を再現するための、細部へのこだわりを感じ取ろう。

MAP CG MATERIALS

【マップCG素材】

マップやキャラクターを、3Dと2Dを合体させた2.5Dモーショングラフィックで表現しているのも、『ダンガンロンパ』シリーズの大きな特徴だ。独特の世界を再現するのに不可欠だった、マップCG素材を紹介していこう。

MAP CG MATERIALS　希望ヶ峰学園 1階

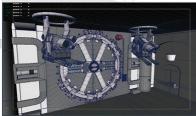
1st. Floor

■購買部

CREATOR'S COMMENT

のちの配置変更やイベント絵に柔軟に対応するために3Dモデルを起こしたのですが、さすがに購買部は物が多いので、2Dで済ませられるものは工程を省略しました。自販機はモノクマモチーフですが某マイナー飲料サ○ケもイメージしていたり。（河原）

■玄関ホール

CREATOR'S COMMENT

キャラ紹介シーンのために全員を配置できるように試行錯誤していたのですが、結局3回に分けて紹介する形に落ち着きました。それを教訓に『2』のキャラ紹介はまったく別の形になっています。扉は『ル○ン』に出て来そうな巨大金庫の扉というイメージです。機銃は当初は2階プール前ホールの銃と共用でしたが、もっとゴツイ感じにということでスウェーデン人スタッフが作ってくれました。（河原）

■保健室

冷蔵庫

ゴミ箱

■体育館

カップ

旗

希望ヶ峰学園 3階

■物理室

本作では2.5D背景をキーワードに立体物をペラペラの板で表現している部分が多々あります。そのため、ときおり板と板の表示の優先度が崩れるトラブルがあったのですが、この部屋は配置物が多かったせいでその対処が大変でした。（河原）

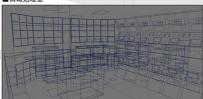
MAP CG MATERIALS

希望ヶ峰学園 4階

■学園長室

CREATOR'S COMMENT

デザインの際にイメージしたのは大統領執務室です。それから比べると随分スケールダウンした感はありますね。まぁ、まともな頃の学園の面影を残した部屋ということですね。（河原）

■情報処理室

■モノクマ操作室

こういう光と影のコントラストが表現できる部屋は作るのが楽しいです。操作室のほうは操作レバーのグリップが肉球みたいだったり、かなり作りこんであるのですが、ほぼ見えないですね……。（河原）

MAP CG MATERIALS 希望ヶ峰学園 5階

■生物室

遺体保管庫は全部のドアが開くように作ってあります。最初はどの保管庫が稼働中か決まっていなかったので、変更があっても困らないようにとの配慮です。（河原）

■植物庭園

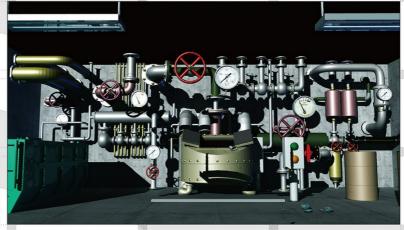
CREATOR'S COMMENT

ここだけ見ると違うゲームみたいですね。中央の花はもともとはパッ○ンフラワーでした。空は天井に描かれた絵という設定ですが、そもそも設定も何ももとから絵なわけですので、あいまいな感じにごまかしています。（河原）

初期の頃に制作した部屋です。3Dモデルは作ったものの、それを2.5Dに変換する工程が確立されていなかったので、まだまだ手探りの時期でした。配管類は、のちに隠し部屋などでリサイクルされました。（河原）

■トラッシュルーム

部屋の鍵

■厨房

CREATOR'S COMMENT

こういう小物類の多い部屋は、考えるのも作るのもとても楽しいです。ただ、今見ると食材の山にもっと高級品やマニアックなものを置けばよかったなと思います。（河原）

■大浴場

どこかの施設の大浴場をベースに、サウナの扉を追加する形でデザインが決まりました。もっと無茶な遊びを入れたデザインにしてもよかったかな。あと、入浴イベント絵はもっとサービスが欲しかったです。1ユーザー的に。（河原）

CREATOR'S COMMENT

本作は謎解きゲームでもあるので、制作の過程で捜査や推理の都合上「この証拠品、じつはこっちの角度から見せたい」「この部屋のカメラの構図を逆方向に変えたい」などという調整が予想されました。3Dモデルを最初に制作したのは、あとからの変更に柔軟に対応できるようにという考えからでした。またイベント絵の構図を考えるうえでも、利用できるという利点もありました。（河原）

■脱衣所

脱衣所のイス ワイヤフレーム

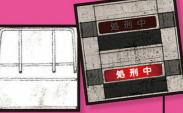
脱衣所のイス レンダリング

BREAK!!!
紆余曲折！サイコポップな背景の誕生

2.5Dという独自の表現でサイコポップ感を演出する背景は、試行錯誤の結果、生まれたもの。背景デザイナーの河原聡氏の言葉とともにその経緯を振り返ろう。

STEP 1 モノクロからのスタート

社内プレゼン用に制作したムービーのモノクロ背景をPSP上で再現したところ、手描きの味が出ず、単なる粗い見た目に。そこで手描き風の表現を控え、よりプレーンに仕上げましたが、今度は画面の密度が足りずNG。さらに、あとから画面に乗せる形で強い差し色を加えてみたものの、2.5Dではなく普通に3Dに見えるということで再検討となりました。

STEP 2 ドット絵アニメを背景に投影

ドット絵アニメのおかげで、つねに画面に動きが出るのが面白かったものの、背景自体の問題解決にはならないという、ごもっともな意見により再検討に。

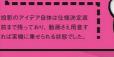
投影のアイデア自体は仕様決定直前まで残っており、動画さえ用意すれば実機に乗せられる状態でした。

STEP 3 イラスト風の表現を模索

初心に帰ってイラスト風の表現を目指した時期でしたが、思いつくままに試しては失敗のくり返し。この後、飛び出す絵本からヒントを得て、家具などの配置物で表現可能なものは、すべて板状にすることに決めました。

空間自体は3Dであることがわかりやすいよう、壁や床は立体で作り、クッキリした明暗をつけることで大きく前進！

USER INTERFACE

【ユーザーインターフェイス】

全編が異色のテイストで彩られた本作で、ひときわ個性を際立たせているのがさまざまなUI画像。
開発の過程で作られた画面のそこかしこに、テーマである「サイコポップ」を実現するための試みがうかがえる。

USER INTERFACE 学園生活／捜査パート

USER INTERFACE オープニング

■PSP版体験版用

"コトダマ"という名のダンガンでロンパするという学級裁判の世界観は初期から決まっていたので、学園生活のシーンや捜査パートでもその雰囲気に合わせました。苗木君はつねに照準で物事を観察している、というイメージです。タイトル画面は全キャラクターがランダムに出てくるタイトル画面になっています。タイトルに戻るたびに誰が表示されるのか、楽しみにしてもらえたら嬉しいです♪（中尾）

USER INTERFACE チャプタークレジット

USER INTERFACE 学級裁判

準備

会話

議論

論破

アナグラム

指名

バトル

推理

CREATOR'S COMMENT

とにかく何かしら飾りが動いている画面にしよう、ということで画面デザインを進めていました。テレビ中継のようなテロップを流したり、シリンダーが回転していたり。もっとも苦労したのはアナグラムの世界で、「苗木君の精神の世界」という抽象的なテーマを表現する方法を試行錯誤しました。最終的に行きついたのは「宇宙」っぽい空間です。（中尾）

USER INTERFACE 小道具素材

CREATOR'S COMMENT

チャプタークレジットはそれぞれの章での被害者など、ネタバレにならない程度にシナリオの雰囲気を伝えられるようにと、シナリオライターの小高と相談しながらキャラクターを選出しました。（中尾）

雑誌

CREATOR'S COMMENT

モノクマメダルは、「コロシアイ」などと怖いことを言いつつも、子供っぽいものが好きそうなモノクマのイメージから、おもちゃみたいなメダルをイメージして作りました。デパートのゲームコーナーで入手できそう(笑)。江ノ島の雑誌イメージは採用されませんでしたが、某ギャル雑誌の表紙を参考に楽しく描かせて頂きました！（中尾）

USER INTERFACE 初登場カットイン

キャラクターの背景に敷いている色は、多くの場合、着ている服のカラーを反映していますが、そうでないキャラクターは雰囲気で決まりました。朝比奈さんは元気だから黄色だよね！ といったようなノリで（笑）。（中尾）

USER INTERFACE モノクマ劇場演出

モノクマ劇場は、普段の世界とはちょっと離れた世界。モノクマがヒマなときに作ったペーパーパペットアニメーションを上映しているのだ！ というイメージで作っています。モノクマっていろんなことができちゃうんだなぁ……！（中尾）

USER INTERFACE 投票スロットアイコン

オオガミサクラ　セレスティア・ルーデンベルク　エノシマジュンコ　フジサキチヒロ

モノクマが用意するものはどこかしら子供っぽいというイメージがありました。ですので、スロットアイコンもキャラクターをデフォルメしたミニキャラで描かせていただきました。そして背景の色が初登場演出と違うことに、作ったあとに気がつきました（笑）！ キャラクターのカラーは……も、もはや、そのときのフィーリング！　そんな自由なところも『ダンガンロンパ』のよさ……ではないでしょうかねっ（中尾）

希望ヶ峰学園のあちこちに残された黒板の落書きは全部で8種類。モノクマのイタズラかと思いきや、じつは「ナゾの美少女」、すなわち朝日奈のしわざ。モノクマも苗木もかわいくて、意外な絵の才能にびっくり!?

1-B 教室
この先の黒板は 我々がジャックした!! byナゾの美少女

2-A 教室
ZZZ… 赤ちゃんが寝ています。お静かに……

2-B 教室
リアルだけがすべてじゃない!!

3-A 教室
絶望戦隊 モノクマ3

3-B 教室
飽きた…

4-A 教室
ある日 教室で モノクマに 出会った

4-B 教室
こんにちわ ボク 購売部の モノクマ 優しい クマなんだ コインを 集めて 遊びに来てね 死んじゃうよ?

5-A 教室
夜時間の ひみつ

5-B 教室
あははは～ 捕まえて ごらん～

えへへ～！
どれも力作だよ！

コラー！
捜査もせずに落書きとかなんなのさ！

BREAK!!!

とっきめき学園生活！『だんがんハイスクール』

本編をクリアするとプレイできる「スクールモード」は、「コロシアイ学園生活」が始まる直前の時間を描いた、「もしも」の世界。本編のプレイだけでは難しい、仲間全員との交流を深めながら、モノクマの課題をクリアして50日間の共同生活を満喫しよう。

コラコラ！　オマエラ、一度希望ヶ峰学園から脱出できたからって呑気に構えてるんじゃないの！　「スクールモード」では、本編でなにかと物入りになるボクのスペアを、オマエラに作ってもらうことになってます！　コンセプトに沿った「いいモノクマ」ができるまで、何度でも50日間の暮らしがループし続けるから、気を抜かずにせいぜいがんばってよね！

本編の入学式につながるハズのもうひとつの学園生活を、ボクの指導の下でみっちり過ごしてもらうよ。

ナゾの学園生活でモノクマ作り

希望ヶ峰学園に閉じ込められたオマエラがやること、それは50日のあいだにボクのスペアを作ることだよ。右のカレンダーに書いているとおり、期日までに課題をクリアしましょう！　期日ごとに新しい課題を発表するから、合計8種類の製作をしてもらうというワケだね。ちなみに課題が2種類用意されている場合は、どちらになるかはランダムだよ。みんなで素材を集めようがひとりだけサボろうが、細かいことは優秀な希望ヶ峰学園の生徒であるオマエラにお任せします！　どんな結末になるやら、楽しみだなあ！

課題のモノクマと期日までの残り日数は毎朝教えてあげるから、15人で手分けして作業を進めてよ！

◉行動カレンダー

平日						休日
1 イケてるモノクマ（練習）	2	3	4	5	6 イケてるモノクマ	7
8	9	10	11	12	13 お掃除モノクマ 歌って踊れるモノクマ	14
15	16	17	18	19	20 エコモノクマ お料理モノクマ	21
22	23	24	25	26	27 お料理モノクマ 萌え萌えモノクマ	28
29	30	31	32	33	34 萌え萌えモノクマ アダルトモノクマ	35
36	37	38	39	40	41 賢いモノクマ 超・武装モノクマ	42
43	44	45	46	47	48	49 魔法使いモノクマ
50	51 脱出の日					

カレンダーに表示した期日の朝までに課題のモノクマを作るように！　休日は作業はできないよ。

行動設定

その日の作業に何をするかは、オマエラひとりひとりに個別に振り分けるんだ。どんな行動をしても、それぞれHPが増減するから、体調や行動レベル（→右ページ）を考えて決めるといいよ。ボクの目に叶うナイスなスペアを作るためには、休んでるヒマなんてないからね！

オマエラの状態は「行動設定」や「所持品」画面でわかるからチェックしとくんだね。

「シャカリキ」状態だと作業効率が2倍になるよ。そんなに興奮しちゃうなんて若いねえ！

材料の採集

HP変化 場所による

ボクの出す課題をこなすための材料や、便利なアイテムを作るには、「モノヅクリ」の素材を集めないと話にならないよ。採集に行けるのは学園内の10ヶ所。場所によって採れるものが違うし、消費するHPも異なる。それに生徒の採集レベル（→右ページ）で集める数が変わるんだ。くわしくは下の表を刮目せよー！　それと、むやみやたらに出かけたって全然スマートじゃないからね！　実際の「行動設定」画面では、その時点での課題に必要な素材すべてにチェックフラグがつくでしょ？　だからそれを目安に集めるのが、デキる高校生ってモンだよ！

◉採集場所と素材一覧

採集場所 素材の採集確率	教室	厨房	図書室	物理室	美術室	保健室	植物庭園	情報処理室	音楽室	体育館
HP減少	－20	－20	－20	－30	－30	－30	－40	－40	－40	－40
素材1（35%）	ネジ	牛乳	プログラム言語の本	スパナ	水彩絵の具	豆電球	木の枝	アルミ缶	楽譜	段ボール
素材2（20%）	ノート	コッペパン	レシピ本	鉄板	彫刻刀	注射器	ホース	集積回路	ぞうきん	サッカーボール
素材3（15%）	参考書	出刃包丁	SF小説	アルコールランプ	ドライバー	コッペパン	出刃包丁	カメラ	タンバリン	胃腸薬
素材4（15%）	おはじき	レシピ本	ノート	集積回路	おはじき	胃腸薬	ドライバー	カッターナイフ	参考書	ストップウォッチ
素材5（10%）	鉄板	アルミ缶	カッターナイフ	SF小説	大理石	包帯	脚立	ぞうきん	ストップウォッチ	ぞうきん
素材6（5%）	大きな三角定規	銀のスプーン	モノクマ画集	鋼鉄の板	油絵の具	消毒液	食虫植物	タブレット端末	ペンライト	ホイッスル

オヤスミ　ヘヤ　キョウシツ　チュウボウ　トショシツ　ブツリシツ　ビジュツシツ　ホケンシツ　ショクブツテイエン　ジョウホウショリシツ　オンガクシツ　タイイクカン　ダウン

掃除

HP変化 −20

オマエラの部屋の清潔度は最大100。でも毎日汚れて清潔度が30ずつ減っていくから、ときどきはちゃんと掃除するように！　掃除する生徒の掃除レベルで掃除できる数値が変わって、「基本値2×（生徒の掃除レベル）×人数」ぶんの清潔度が、1回の掃除で回復するんだぞ。

清潔度ゼロの汚部屋状態になったら、その日1日は全員で強制的に掃除してもらうからね！

休憩

HP変化 +100

超高校級のオマエラといえど、採集と掃除に明け暮れていれば、体力を消耗してHPが減ってしまいます。そんなときにはほどほどで休みましょう。採集や掃除の代わりに1日部屋で休憩すればHPは完全回復するからね。いつもHPの様子には気をつけておくように！

HPがゼロになると強制的に3日間ダウン。作業もお出かけもできないよ。みじめだなあ！

◉行動レベルとHP

オマエラの行動レベルは「採集」と「掃除」に区別されていて、それぞれ何度かくり返すとレベルが上がって効率よく行動できるようになるんだ。15人の作業の振り分けは、それぞれのレベルとHPを参考にするといいね。しかも周回プレイではレベルが引き継げてウハウハだよ！

シャカリキ	元気	通常	疲労	ダウン
効率2倍	HP 100〜71	HP 70〜41	HP 40〜1	HP 0

モノヅクリ

「モノヅクリ」はオマエラが学園内で集めてきた素材から、ボクの出した課題を作ることで、HPを消費することはないよ。ほかにも右に挙げたように、採集や掃除に役立つツールや消耗品も作れるから、課題のための素材といっしょにアイテム用の材料も集めておいて、うまく活用するように。ただし！　モノヅクリができるのは、その日の「行動設定」を行うまえだけ。つまり1日の行動は、「モノヅクリ」、「採集や掃除」の順番になるんだ。「行動設定」にばかり気を取られていると必要なアイテムがいつまでも作れないから注意するんだよ。うぷぷぷ。

作るアイテムは必要な素材と個数がわかるよ。足りないものを優先的に集めるんだぞ！

消耗品はランダムで「お助けアイテム」としてプレゼントしてあげる。感謝してよね！

◉便利なアイテム

●ツール　1度作ればずっと効果が続くよ！	
古代の参考書	文系素材の採集個数が倍増
望遠顕微鏡	理系素材の採集個数が倍増
モノリザの微笑み	芸術系素材の採集個数が倍増
大胸筋強化サポーター	体育系素材の採集個数が倍増
お助けハンド	その他の素材の採集個数が倍増
安全メガネ	採集によるHP減少を軽減
濡れモップ	掃除の基本値が1アップ
NOMAモップ	掃除の基本値が2アップ

●消耗品　1度使ったらおしまい。★マークは「お助けアイテム」だよ！	
牛乳大盛り★	HPを20回復
サンドウィッチ★	HPを40回復
焼いてないそばパン	HPを60回復
味のもとのもとのもと★	HPを全回復
母のホットミルク	全員のHPを完全回復
元気バクダンDX★	ダウン状態を回復
ゲンキパン★	ひとりをシャカリキにする
短いはたき	清潔度を20回復
掃除機	清潔度を50回復
クマソンの掃除機	清潔度を全回復
カンニングペーパー★	全員の採集レベルを1アップ
お掃除マエストロ★	全員の掃除レベルを1アップ

ナゾの学園生活で絆作り

平日の午後や休日は仲間との親睦を深める「自由行動」の時間だよ！　本編と同じように誰かを誘って会話すれば、友好度をアップさせて通信簿を埋めたり、スキルをゲットしたりできるんだ。しかもセーブデータは本編に持ち越しOKだなんて、至れり尽くせりでしょ！　でもダウンしてたり強制的に掃除をすると、自由行動はナシ。貴重な青春をムダにしないためにも、自分の体調と部屋の清潔さの管理には注意してよね！

休日の自由行動は2回だよ。学園から脱出するなんてことは忘れて、存分に仲間と楽しむといいよ。

ボクと話すと仲間との絆の強さがわかるよ。ゲージが最大の状態で最終日を迎えるとイベントが！

おでかけチケット

おでかけチケットはそれぞれの課題をクリアしたときに手に入るチケット。これを使うと特別なおでかけができるんだ。ボクの「モノクマ診断」で教えてあげる絆の強さは、おでかけでしかアップしないから、とくに仲よくなりたいと思っている相手とは積極的にでかけておくといいよ。

相手によって出かけたい場所も違えば会話の反応もいろいろ。誰をどこに誘うのさ？

ココロンパって？

「ココロンパ」はおでかけのときに起こる特殊なノンストップ議論。相手との絆が最大まで高まった状態のときに、ランダムで発生するよ。相手の心の声に対して「肯定」か「否定」のコトダマを撃ち込めば、その結果によって会話が発展するんだよ。

学級裁判とは違って、相手が望まない答えになってもやり直しはできないからね！

そして最終日……

いよいよ51日目は脱出の日。課題をクリアして仲間全員の通信簿を埋めれば、いよいよお別れだよ。しかも絆を最大まで高めた相手とは、特別なお別れイベントも！　仲を深めるほど本編が切なくなるなんて、ボクのドSっぷりには我ながら悶絶しちゃうなあ〜！　クリアできなければ、同じ50日間をもう一度だよ……。

LIMITED PACKAGE

【限定版BOXパッケージ】

PSP版ソフト発売当時、数量限定の『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 超高校級の限定BOX』も用意された。そのパッケージには試行錯誤の跡が。そんな貴重なラフイラストを公開！

ラフパターン1

ラフパターン2

ラフパターン3

ラフパターン4

◎ラフパターン5

◎ラフパターン6

◎完成イラスト

完成形のパッケージには、主人公・苗木がフィーチャーされ、作品を象徴する照準の先に、鋭い視線を送る霧切が浮かび上がる。さらにその他13名の生徒も確認できるほか、サイドには憎っくきモノクマの姿も。

SUPER DANGAN
スーパーダンガンロンパ2
SUPER DANGANRONPA 2
さよなら絶望学園

『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園 超高校級の公式設定資料集』カバー用イラスト

コロシアイ修学旅行のルール

生徒内で殺人が起きた場合は、その一定時間後に、全員参加が義務付けられる学級裁判が行われます。

学級裁判で正しいクロを指摘した場合は、クロだけが処刑されます。

学級裁判で正しいクロを指摘できなかった場合は、校則違反と見なして残りの生徒は全員処刑されます。

生き残ったクロは特別措置として罪が免除され、島からの帰還が許可されます。

3人以上の人間が死体を発見した際に、それを知らせる〝死体発見アナウンス〟が流れます。

監視カメラやモニターをはじめ、島に設置された物を許可なく破壊する事を禁じます。

この島について調べるのは自由です。特に行動に制限は課せられません。

〝コロシアイ修学旅行〟で、同一のクロが殺せるのは2人までとします。

なお、修学旅行のルールは、学園長の都合により順次増えていく場合があります。

Super
Dangan
Ronpa2
SDR2
SUPER DANGANRONPA2 SAYONARA ZETSUBOU GAKUEN
CHARACTERS
キャラクター編

HAJIME HINATA
超高校級の？？？
日向 創
ヒナタ ハジメ
NAGITO KOMAEDA
超高校級の幸運
狛枝 凪斗
コマエダ ナギト

BYAKUYA
TOGAMI
超高校級の御曹司
十神 白夜
トガミ ビャクヤ

GANDAMU
TANAKA
超高校級の飼育委員
田中 眼蛇夢
タナカ ガンダム

KAZUICHI SOUDA
超高校級のメカニック
左右田 和一
ソウダ カズイチ
TERUTERU HANAMURA
超高校級の料理人
花村 輝々
ハナムラ テルテル

スーパーダンガンロンパ2
NEKOMARU NIDAI
超高校級のマネージャー
弐大 猫丸
ニダイ ネコマル
FUYUHIKO KUZURYU
超高校級の極道
九頭龍 冬彦
クズリュウ フユヒコ

AKANE OWARI
超高校級の体操部
終里 赤音
オワリ アカネ
CHIAKI NANAMI
超高校級のゲーマー
七海 千秋
ナナミ チアキ

スーパーダンガンロンパ2
SONIA NEVERMIND
超高校級の王女
ソニア・ネヴァーマインド
HIYOKO SAIONJI
超高校級の日本舞踊家
西園寺 日寄子
サイオンジヒヨコ

MAHIRU KOIZUMI
超高校級の写真家
小泉 真昼
コイズミ マヒル
MIKAN TSUMIKI
超高校級の保健委員
罪木 蜜柑
ツミキ ミカン

スーパーダンガンロンパ2
PEKO PEKOYAMA
超高校級の剣道家
辺古山 ペコ
ペコヤマ ペコ
IBUKI MIODA
超高校級の軽音部
澪田 唯吹
ミオダ イブキ

HAJIME HINATA
●日向 創
絶望的な現実……
それが俺達が戦わなくちゃいけない
本当の敵……
SDR2
SUPER DANGANRONPA 2
Characters
HAJIME HINATA
あこがれの希望ヶ峰学園に入学を果たした高校生。転校初日に南国の無人島ジャバウォック島に連れて来られ、さらにはモノクマの陰謀によって、仲間同士の「コロシアイ」に巻き込まれてしまう。過去の記憶をなくしており、希望ヶ峰学園の生徒なら必ず持っているはずの「超高校級の才能」も謎のまま。しかしそんな不安を抱えながらも、絶望的な状況にあきらめることなく、仲間との絆を強めていく。
日向 創
ヒナタ ハジメ
Hajime Hinata
氏名
ヒナタ ハジメ
日向 創
一人称
俺
口グセ
それは違うぞ!
／これが答えだ!
特記
超高校級の???
身長
179cm
体重
67kg
胸囲
91cm
血液型
A型
誕生日
1月1日(山羊座)
好きなもの
草餅
嫌いなもの
桜餅
出身校
小高高校
CV
Character Voice
高山 みなみ
COMMENT▶ 「日向創」の印象はひとことで表わすと「大好物」、個人的にとても好きなタイプのキャラクターです。「推理」をテーマにした作品の主人公なので、普段ゲームのキャラクターを演じる場合と比べて格段にセリフが多く、膨大な収録は本当に大変でした。ですがその甲斐あって、つねに声が飛び交うスピード感ある作品になったと思いますので、一度ならず楽しんでいただけるのではないでしょうか。彼のセリフを借りるならば、「これが俺の答えだ !」。

設定画

初期イメージよりもデコ助野郎に

瞳の模様は他のキャラとは異なる

初期設定画

靴

校章

校章バッジ

物語を導く「普通の少年」

キャラクターの個性が強い、言わば「濃い」と言える『ダンガンロンパ』シリーズにおいては、主人公にはプレイヤーの自己投影を担うと同時に、周囲との比較対象となる一般的な目線を持つ人物が必要だと考えています。前作『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』(以下『1』)の主人公・苗木誠は、それでもある種の個性が際立つキャラクターになったので、『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』(以下『2』)では別の切り口の主人公像を目指し、名前も前向きで明るいイメージを持たせた、明解なコンセプトで描きました。とはいえ、新たな主人公を描く上で強く意識したのは口調の違いくらいで、キャラクターの本質的な部分である性格面での「主人公らしさ」は、ストーリーの流れや立ち位置から自然と生まれたものということになるでしょう。主人公の性格や行動理由は物語のテーマに深く関わるものですから、日向と苗木とに見られる差とは、すなわち『1』と『2』の違いと言えるかもしれません。(小高)

シナリオが導いた「納得」のデザイン

『ダンガンロンパ』シリーズのキャラクターデザインにおいては、基本的にシナリオ担当の小高の意見のみを反映させているのですが、日向についてはプロデューサーやディレクターの意見に合わせ、「苗木以上に、本当に普通っぽいデザイン」というコンセプトを受けて作りました。そのうえで異なるタイプをいくつもデザインしたのですが、意外にも捨て案程度のイメージで描いたものが、のちの決定稿になっています。そういったいきさつゆえに、当初は「気に入っている」とは言い難かったのですが、シナリオが固まるにつれ主人公の人物像も大幅に変わっていく中で、結果的には設定に即したデザインのキャラクターになったと思います。(小松崎)

HAJIME HINATA
◉日向 創
HAJIME HINATA
【通常】
「どういうことだ？」
【通常（笑い）】
「賛成だ！」
【通常（目閉じ）】
「考えるんだ……」
【通常（焦り）】
「お前なのか!?」
【指摘】
「矛盾しているぞ」
【指摘（焦り）】
「聞いてくれ！」
【追及】
「それは違うぞ！」
FACE VARIATION
Hajime Hinata
表情のバリエーション ◉日向 創
【悔しい】
「くっ……！」
【怒り】
「どうなんだよッ!?」
【顔逸らし】
「考えられないはずだ」
【悔やむ】
「クソッ！」
【投げやり】
「放っておいてくれっ！」
【困惑】
「しまった……！」
【苦笑い】
「おいおい……」

【驚き】
「本当なのか!?」
【驚き(大)】
「やめろーッ!」
【推理】
「……まてよ?」
【推理(口開き)】
「おかしいぞ」
【推理(焦り)】
「証拠があったはずだ」
【笑い】
「あはは、今更かよ!」
【悲しみ】
「何言ってんだよ!」
【否定】
「まずいぞ……」
【自虐的】
「ちょっと待ってくれ……!」
【放心】
「……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿日向 創

CHARACTER PROFILING

Hajime Hinata

人物プロファイリング◉日向 創

CHECKPOINT
ネクタイ
小高高校の校章がデザインされたネクタイ。きちんと締めると窮屈に感じるものだが、太陽降り注ぐ南国ジャバウォック島でもきちんと身につけているなんてけっこうマメ。

CHECKPOINT
制服
シャツの胸ポケットと裾にも、かつて在籍していた小高高校の校章が刺繍されている。シャツはズボンからタックアウトするデザイン。

トイカメラ
はやりのミニカメラ。澪田と西園寺、七海という、レアな組み合わせのライブイベントを激写。

金箔の模擬刀
観賞用の刀。辺古山に貸してあげるとココナッツをかち割る、南国パーティ開催の運びに。

あんぁんぁあん
女子力アップや流行の話題満載な、若い女子向けのファッション誌。禁断の女子会通になれる。

男のマロン
男のロマン、もとい「マロン」。日向ならずとも男子高校生が抱く夢と希望を体現した大きな栗。

CHECKPOINT
アンテナ
日向のトレードマークとも言える頭部のアンテナ。ただの髪の毛だが、感情が高ぶると尖ったりよれよれになったりすることもある。学級裁判の主役は必ず備えているとかいないとか。

CHECKPOINT
パンツ
親密になった仲間からもらうことはあっても、自分が見せることはない。秘密のベールに包まれている、日向の下着事情。

だがとある筋からの情報によると、和モノ好きの一環で桜柄トランクスを愛用しているとか。粋な好みがオシャレ通っぽい!?

CHECKPOINT
左手
相手の矛盾を突くのに欠かせない左手。望んだものではないが、命がけの学級裁判を乗り越えるなら、ためらいなく突き出すのが正解。

CHECKPOINT
スニーカー
ジャバウォック島全土を行き来する、日向の忙しい日常を支える歩きやすそうなスニーカー。紐で結ぶスタンダードなローテクタイプ。

夏まトゥりー
浴衣で花火というベタなイベントがやりたくなる、ボーイズバンド「黒さくらんぼ」のCD。

ラジコンバトラー四駆太郎
日本中の小学生がはまった男児向けの漫画。なぜか謎の「アレ」の正体を知ることができる。

ミナサンの私生活をすみずみまでバッチリサポート、モノミ先生のお部屋チェックでちゅよー！ まずは日向くんのお部屋を拝見！スッキリ片付いてまちゅねえ、先生感心でちゅよ！

Check Point! A
これはにっくきモノクマのコレクションでちゅ！ これだけ見つけたのはすごいでちゅけど、見れば見るほど悪趣味でちゅよね！

Check Point! B
バスルームはリゾートな雰囲気いっぱいの全面ガラス貼りでちゅよ。こまめに掃除できていまちゅね、エライでちゅ！

Check Point! C
お部屋には大型テレビも完備でちゅよー。薄型の液晶画面でちゅから乱暴に扱わないように、気をつけてくだちゃいね！

Check Point! D
起きたあとはちゃんとベッドメイクしていまちゅね！ これならいつ友達が遊びに来てもだらしないと思われず、印象バッチリでちゅね！

【日向創の素行調査】

No

Date

KEYWORD ——関連する重要語句

台無しのバカンス！

あこがれの希望ヶ峰学園に入学したと思ったら、いきなりジャバウォック島に連れて来られた日向。先生を名乗る奇妙なウサギ・ウサミは用意周到にみんなの水着を差し出すけれど、泳ぐ気分になんてなれない！　と思ったら、あっさり順応してビーチにくり出す仲間たち。その様子を見て半ばヤケクソで日向も参加しようとするものの、モノクマの仕組んだ急な嵐で台無しに。こんなことなら急いで着替えていればよかった！

スクール水着は男女それぞれレトロなバッグに。右は修学旅行の参加プレゼント、ウサミのストラップ。

おそろいビキニ

女子たちの男子禁制の水着バカンスを聞きつけた左右田は日向を強引に誘って、彼女たちの秘密の園へと潜入を試みる。左右田の拝み倒しが功を奏して、女性陣の水着姿を間近で堪能できる幸運をゲット！　……まではよかったが、抜け目ない左右田が日向のために用意していたのは、なんとふたりおそろいのビキニパンツ。澪田から「ポロリとかヤバくないっすか？」と言われるとおり、今日びなかなか見かけないセクシー水着を握らされ、もはや後戻りができない状況に……。結局はその後の急展開でおそろい水着の披露は回避されたが、ここまで追い込まれたのならいっそのこと、きわどい水着姿の日向も見てみたかったような。

グリーンの迷彩柄水着の覆う場所の少なさにゴクリ……。同級生の女子の前でこれはちょっとキツイかも。

ふたりの夜明け!?

個性的な仲間に囲まれて、どちらかと言うと彼らを諫めたり、冷静にツッコミを入れる立場にある日向だが、そこは健全な男子高校生、ときには歳相応の妄想に胸をときめかせることだってなきにしもあらず。そんな夢を叶えるかのように、図らずも自分の個室にて、あられもない姿の罪木とふたり、朝を迎えてしまうのだった……！　さりとて降って沸いたシチュエーションを無邪気に喜べるような状況ではなく、ただただうろたえる日向。九頭龍には「このド腐れ不健全ヤローがぁ！」と罵倒されるし、南国暮らしも決していいことばかりじゃない!?

SAYING ——関連する重要な台詞

「それは違うぞ！」

日向を日向たらしめる、堂々たる切り込みのセリフ。学級裁判でこの言葉を聞くたびに、一層頼もしく見えてくる。かつて希望ヶ峰学園でくり広げられたコロシアイの場面では、主役が控えめな草食系だということも災いして、何かと「苗木君のくせに生意気ね」とバッサリやられていたという。優しい男子もいいけれど、やっぱり主人公たるもの、このくらいの覇気が欲しい!?

「その意見に賛成だ！」

いくら殺人犯を捜す学級裁判だと言っても、法廷に席を並べるのはともに暮らす仲間同士、できれば誰かを疑ったり、糾弾したりしたくはない。だからこそ本当は、全員に対してこの言葉を言えれば最高なのに。推理の糸口が仲間の意見と同じだったことに、真相を解明する大事な手がかりを確信しての、日向の力強い言葉。

◉日向創の人物評価

何だかんだでみんなに慕われている、さすが主人公の日向。女子だけでなく男子からもひっぱりだこで、色恋沙汰寸前の関係に!?

狛枝 凪斗
コマエダ ナギト
Nagito Komaeda
ボクは思うんだ……超高校級のみんなが協力し合えれば、不可能なんてないって……
NAGITO KOMAEDA
●狛枝 凪斗
SDR2
SUPER DANGANRONPA 2 Characters
NAGITO KOMAEDA
面倒見がよくいつも笑顔を絶やさない男子生徒で、奇跡的なまでの幸運に恵まれたという「超高校級の幸運」の才能を持つ。危機的な状況に遭遇しても、前向きな発言でみんなを励まし、とりわけ記憶をなくしてとまどう日向には好意的。しかしひとつの事件をきっかけに本性を現わすようになり、「希望を輝かせるため」と称して、常人には理解し難い偏執狂じみた言動で一同をかき回す。
コマエダ ナギト
氏名 狛枝 凪斗
一人称 ボク
ログセ 希望／ボクなんか～／すごいよ！
特記 超高校級の幸運
身長 180cm
体重 65kg
胸囲 84cm
血液型 O型
誕生日 4月28日（牡牛座）
好きなもの 綺麗なもの
嫌いなもの うるさい場所
出身校 螺旋高校
CV Character Voice
緒方 恵美
COMMENT ▶ 「狛枝凪斗」はただダークな人物というわけではなく、さまざまな側面を持っている、とても複雑なキャラクター。収録では彼の心理状態をつかむまでがもっとも大変でした。ですが自分の中に狛枝の人物像を捉えてからは、とても楽しんで演じられました。そんな狛枝がキーキャラクターとなるわけですから、本作ではじつに多くの驚くべき事件が起こります。『ダンガンロンパ』シリーズならではの「裏切られ感」を、ぜひとも楽しんでください。

設定画

髪にハイライトは無し

髪の毛は常に形状が不安定で炎が揺れているようなイメージに。グラデーションで頭頂部にいくにつれ白くなっている。

初期設定画

CREATOR'S COMMENT

歪んだライバル

狛枝は初代の『1』にはいなかった、「強烈なライバル」という立ち位置です。しかし単なる敵にすると黒幕と被るし、かと言って黒幕の手下では強烈なライバルとは言えない。そこで現在のような「共感できない人間の恐ろしさ」と「矛盾」を孕んだ、「倒錯した希望」を持つ人間になりました。矛盾を抱えた人物像を描くのは勇気がいるのですが、一度割り切ってしまうと、むしろ楽しんで描写できました。もうひとつのコンセプトは「一歩間違えた苗木」。本作のテーマのひとつでもある、「行き過ぎた希望は絶望になる」というアイデアに端を発します。さながら裏と表がつながるメビウスの輪のように、狛枝と苗木は正反対でありつつ、非常に似ている。そうしたテーマを鮮烈に伝えるために、彼は存在しています。両者の外見が似ている点も、思想が似通れば外見もまた近づく、という考えに則れば必然なのかもしれません。ところでいわくありげな名前ですが、「怪しくてかっこいい名前になるよう考えたら、偶然にも例の彼とのアナグラムに」！（小高）

虚ろな美形青年

狛枝は初期の設定では、ほぼ『1』の苗木そのもので、身長が低く眼鏡をかけ、黒い悪魔型パーカーという「暗黒面に堕ちた苗木君」というイメージでした。その後16人のバランス調整の段階で、正統派の美形青年ポジションを担うため長身に変更し、ダークヒーローというコンセプトを経て現在に至ります。自意識過剰気味な造形は初期デザインの名残で、ジャケットの裾のギザギザも、当初の悪魔型パーカーの尻尾部分に由来します。また狛枝は難しいニュアンスの表情が多いのですが、声優の緒方さんの演技に触発されて調整をくり返し、格段に魅力が増しました。髪の毛が上に向かうにつれて虚ろになり、炎のように揺らめいている部分が非常に気に入っています。（小松崎）

NAGITO KOMAEDA
Super Dangan Ronpa2
NAGITO KOMAEDA
◉狛枝 凪斗
【通常】
「どうしたの？」
【通常(焦り)】
「ボクは信じないぞ……」
【笑顔】
「付き合うからさ」
【不機嫌】
「許せる訳がないじゃないか」
【怯え】
「絶対に信じない……」
【提案】
「直感を大事にしよう」
FACE VARIATION
Nagito Komaeda
表情のバリエーション ◉狛枝 凪斗
【見下す】
「いい教訓になったよ」
【思考】
「必要な事なんだよ」
【驚き】
「ちょ、ちょっと待ってよ！」
【驚き(小)】
「お、おかしいな……」
【主張】
「立ち向かわないといけないんだ」
【自虐】
「ボク如きの才能なんてさ……」
【なだめる】
「深呼吸、深呼吸！」
【論破】
「さぁ、日向クン！」

スーパーダンガンロンパ2
【推理】
「なんだったのかな？」
【眩暈】
「ゴメン……」
【眩暈(患者服)】
「こまどり姉妹！」
【ため息】
「ボクはウソなんかつかないよ」
【呼び出し】
「おーい、モノクマー！」
【睨み】
「負ける訳ないんだ」
【通常(患者服)】
「双子のデュオだったんだ」
【身悶え】
「心の底から愛しているんだよ」
【混乱】
「んん……んんんんんぅぅ……！」
【両手広げ】
「一緒に希望の為に戦おう」
【狂気】
「希望と絶望の最後の勝負を……ッ！」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿狛枝 凪斗

CHARACTER PROFILING

Nagito Komaeda 人物プロファイリング◉狛枝 凪斗

CHECKPOINT
フード
パーカーのフードとは、とかく実用性のないもの。「防災頭巾替わりになる」なんて、誰かがもっともらしいことを言ったらしいけれど。

CHECKPOINT
パーカー
カーキ色のパーカーはどんな服にも合う定番アイテム。裾がギザギザにカッティングされたデザインは彼なりのオシャレなのだろうか。

CHECKPOINT
髪
最近はやりのゆるふわ系のウェーブは、パーマではなくおそらく地毛。銀髪にも白髪のようにも見える奇妙な色は、生気ある人間のものではないように見えてくる……。

CHECKPOINT
色白の肌
病的と言えるほどに青白い肌。「朝はトースト がいい」なんて無理を言ってばかりいないで、ちゃんと白米も食べるべき。

CHECKPOINT
パンツ
急なスコールで洗濯物がずぶ濡れになっても、このパンツだけは濡れなかった。そんな伝説を持つ、どこまでも幸運に守られた下着。

CHECKPOINT
ブーツ
ジッパーがふたつついた、実用性よりもデザインを重視したブーツ。エッジの効いたギミックは独自のセンスで身を固める狛枝のお気に入り。

LOVE ♥ **ブルーラム**

別名、逆エナジードリンク。飲むと体中に虚無が満ち退廃的な気持ちになれる、狛枝の大好物。

LOVE ♥ **希望ヶ峰の指輪**

希望ヶ峰学園の校章が刻まれたスクールリング。希望ヶ峰学園大好きの狛枝には家宝モノ。

LOVE ♥ **碁石**

白と黒、すなわち希望と絶望が存亡を賭けて陣地を争うせめぎ合いに、彼は心を震わせる。

HATE ✕ **スペクターリング**

氷点下のギャグが封じられた指輪。さすがの狛枝でさえ希望を見失うほどの救いがたいアイテム。

モノミ先生の RoomCheck! 狛枝くんのお部屋編

狛枝くんのお部屋は、日向くんとよく似たインテリアでちゅね。ウッドブラインドじゃなくてシックな色のカーテンにしているのが、落ち着いた狛枝くんらしさが出ていると思いまちゅよ！

Check Point! A
カラフルな表紙の本が並んでまちゅね。フシギな像や壷もありまちゅよ。先生にはわかりまちぇんが、意外と多趣味なんでちゅね！

Check Point! B
こっ、これはあちしの大切な箱でちゅ！ いくら先生のプライベートが気になっても勝手に持ち出したらだめでちゅよ！ メッ！

Check Point! C
バスルームもピッカピカでちゅ！ 使ったあとに冷たい水を流して拭き掃除をしておくと、カビの発生を抑えられるんでちゅよ！

Check Point! D
ベッドサイドからはジャバウォック島の熱帯雨林が楽しめまちゅ！ うーん、まさにリゾートでちゅねえ、らーぶらーぶ！

【狛枝凪斗の素行調査】

No
Date

KEYWORD ――関連する重要語句

超高校級の超高校級マニア

修学旅行初日から何かと日向の世話を焼き、ほかの仲間との引き合わせはおろか、その才能や活躍まですらすらと紹介する狛枝。それもそのはず、彼は筋金入りの「超高校級マニア」。そのため誰も知らない日向の「才能」は何より興味をそそられるものらしく、「超高校級の癒やし系」、「超高校級のドジッ子」、「超高校級の忘れん坊」、はては「超高校級のツンツンヘアー」などと、およそ世界に誇る希望ヶ峰学園にふさわしいとは思えない予想をしてくれる……。

朝食はトーストで

朝の食事は和食派か洋食派か。永遠に答えの出ないこの議論、狛枝が好きなのはズバリパン食、それもトーストがイチ押しらしい。後ろ暗い事情でひとり食事を取ることになろうとも、食の好みはきっちり主張してはばからない姿は大したもの。だって朝食のセレクトって一日を左右する重大事項だもの!?

メニューは食パンと牛乳、それにマーガリンとジャム。牛乳はウサミ牧場で採れたばかりの濃厚ミルクかも？

とある機会にモノクマが用意する、質素な食事。いくら彼でも、あんパンと牛乳だけではちょっと寂しいよね!?

縁の下の力持ち？

持ち前の面倒見のよさと「超高校級の幸運」の力をフルに活用して、いつも仲間のために立ち回る狛枝。裁判でもヒントを口に出すばかりで決して議論を先導せず、わざわざ裏方に徹している。そこまでみんなに花を持たせているのは、「"希望"の活躍を見たいから」らしいけれど……？

大掃除のためのくじを用意したり捜査の足型を取ったり。着眼点もさることながら仕事が細かい！

不幸と幸運

狛枝の才能「超高校級の幸運」は、つねに不運の裏返しに存在する。たとえば家族で乗り合わせた飛行機がハイジャックされ、自分以外が全員殺されてしまうという不幸に見舞われるが、犯人は隕石衝突という天文学的確率を引き当てて死亡し、生き残った彼は莫大な遺産を手にした。あるいは誘拐されたとき3億円の宝くじを拾った――などの波瀾万丈な過去がごまんとあり、そのひとつひとつが幸運のロジックを裏付けているみたい。ちなみに先の事件の当時、彼が飛行機に搭乗したという「サンクリストバル空港」は、ガラパゴス諸島のサン・クリストバル島にある空港。家族旅行でこんな場所を訪れているだなんて、その話が本当なら彼の育った家庭の裕福さも、やっぱり幸運のひとつなのかも？

SAYING ――関連する重要な台詞

「お金で済むんだったら……いっその事それで済ませておけば良かった……」

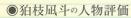
そう狛枝がつぶやくのは、モノクマ監督の映画『モノミの魔法使い 2.5D』を見てしまったから。モノクマ製作のゲーム『トワイライトシンドローム』の例もあるのだから予想できただろうに、招待券を押しつけられて強引に付き合わされた模様。彼に言わせれば「たった数分が何週間にも思えるほどに、ほとんど拷問的な退屈さ」で、「見ずに済ませる」ためなら150万円もの超高額ステッカーの購入だって辞さないらしい。でも結局は、捜査を口実に嬉々として駄作の鑑賞に日向を送り出すのだから、狛枝も相当人が悪い!?

「バカで生まれて来てスミマセン」の文字が腹立たしい150万円のステッカーと、ありがたいチケット。

映画に合わせてモノクマが製作した特製バッグはなぜかかわいい(?)モノミ柄。でも狛枝も日向も購入拒否！

「ボクはいつだって"希望"の味方だよ」

狛枝が語る言葉は一見するととても頼もしく聞こえるけれど、じつは善悪ではなくただ意志の強さによってのみ、自分が味方する相手を選ぶという、かなり身勝手な理論。彼の発言や行動の真意を知らされた仲間は、当然彼を危険視し、ほどなくして監禁まですることになるものの、己の逆境さえ希望の糧だと信じる狛枝にとっては、それさえ喜びらしく、笑顔が絶えることはない……。

◉狛枝凪斗の人物評価

面倒見のいいお兄さんポジションから一転、本音を語った途端にこのありさま。それでも見捨てないモノミはさすが先生！

十神 白夜

トガミ ビャクヤ

Byakuya Togami

……呛えるな、愚民め

「超高校級の御曹司」と称され政財界でも一目置かれる、世界的な巨大財閥十神家の次期当主。幼い頃から帝王学を叩き込まれ、その自信に違わぬ地位と頭脳と資産を手にしている。同じ希望ヶ峰学園の生徒同士である仲間たちを見下し打ち解けようとしないが、一方で己の采配なくしては危機的な状況からの生還は叶わないと考え、一同を「コロシアイ」の世界から救うために、有無を言わさぬ存在感を示していく。

氏名	トガミ ビャクヤ 十神 白夜
一人称	俺
ログセ	黙れ愚民が ／十神の名に賭けて！
特記	超高校級の御曹司

身長	185cm	体重	130kg	胸囲	128cm
血液型	B型	誕生日	5月5日（牡牛座）		
好きなもの	コーヒー				
嫌いなもの	凡人				
出身校	グリーンヒルハイスクール				

CV Character Voice

石田 彰

COMMENT▶ 前作に引き続き、本作でも「十神白夜」を演じることができてとても光栄です。さらにパワーアップした「超高校級」のキャラクターたちの中で、十神は連続登場ですから、以前と変わらぬ威圧的で「俺様」な性格の彼を演じるべく頑張りましたが、ほかのメンバーが個性的すぎて、影が薄くなってしまうのではないかと心配しています（笑）。そんなインパクトのあるキャラクターたちが集う『スーパーダンガンロンパ2』を、ぜひ楽しんでください。

設定画

ブーデー十神君

クロスタイ

基本的にアクセサリー等は十神と一緒

校章

CREATOR'S COMMENT

『ダンガンロンパ』の衝撃の象徴

前作同様、名前のコンセプトはとにかく「大仰な名前」です。十神に関しては『2』の制作が決定し、キャラクターを一新しようと決まった時点で、一度はほかの登場人物ともども舞台を降りるところだったのですが、引き続き登場するキャラクターがいたほうが続編らしいということで、続投が決定。しかしそのままの姿や、普通に成長したところでは芸がない……と、試行錯誤の末に、変化球で今のような形になりました。これが「ダンガンロンパ」の続編スタイルだ！ というインパクトを伝えることを重視したキャラクターづけです。もちろん反響はさまざまで、内部からも反対意見が出ていましたが、結果的にはインパクトもありつつ、とても重要な役どころを担ってくれました。ところで本作の十神にはほかのキャラクターと同じく、さまざまなプロフィールが設定されていますが、本当の意味での誕生日はありませんし、それどころか性別も不明です。彼は体格以外のすべてをトレースできるからこその、「超高校級」なのです。機会があれば、彼がトレースするセレスや朝日奈も見てみたいですね。（小高）

十神ならではの「かっこいいデブ」

デザインのコンセプトは「ブーデー十神君」、「動けるデブ」です。十神のかっこよさをそのまま活かしたデブ、というなんとも無茶なオーダーから誕生しました。小高に言わせると最終的には、かっこいいというよりかわいくなったとのことです。（小松崎）

【困惑（小）】
「正体さえつかめればな」
【困惑（大）】
「敵の手掛かりがあるはずだ」
【背中】
「ついて来い！」
【睨み】
「ふざけているのか」
【腕組み】
「死に物狂いで探せ」
【舌打ち】
「消えろ……！」
【肉汁まみれ】
「俺がこうして毒味をしているんだろう」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ◉十神 白夜

CHARACTER PROFILING

Byakuya Togami

人物プロファイリング◉十神 白夜

CHECKPOINT

御曹司の白スーツ

185cmの長身と128cmの胸囲を包むスーツは、サイズだけでなく生地や仕立ても一流のオーダーメイド。穢れなき白が王者の装い。

CHECKPOINT

御曹司のメガネ

かけている姿もかっこいいが、ここぞというときに外してみせるのもまた魅力。ただしそんなかつてのクセを忘れてしまったのか、ついぞ裸眼の姿を目にすることはない。

CHECKPOINT

御曹司の体脂肪

こよなく愛するジャンクフードによって作られた弾力ある脂肪は、支配者階級のサバイバルには欠かせない、命をつなぐ護身具か。

CHECKPOINT

御曹司の右手

世界の株価を操り、返す手で肉塊を口に運ぶ。若くして比類なき才を見せつける男は、その手で己の望むすべてをつかむという。

CHECKPOINT

御曹司のベルト

いつも腹部の肉が覆い被さっているベルトまわり。ちょっと屈むとすぐに、せっかくの超高級品のバックルが隠れてしまうが、そんな小さなことにはこだわらない。

CHECKPOINT

パンツ

利権階級の人間が好んで使う、「至配者」ブランドのビキニパンツ。よく見るとどことなくまがいものの雰囲気が見え隠れする……。

LOVE ♥ チョコチップジャーキー

チョコがけポテトチップは有名だがこちらはチョコチップをまぶした燻製肉。十神の好物。

LOVE ♥ 黒ウサギ読本

黒ウサギの表紙にカムフラージュされた詐欺師必携の入門書。白ウサギ版、赤ウサギ版もあり。

LOVE ♥ 菓子パン袋

たくさんの菓子パン入り。某スパイも鼎肩にする、有名店「ヘンデル&グレーテル」のもの。

HATE × ルアックコーヒー

ジャコウネコのフンに混じったコーヒー豆で作る高級品。御曹司をも震撼させる独特の香り。

モノミ先生のRoomCheck! 十神くんのお部屋編

十神くんはおうちから愛用の家具を持ち込んだんでちゅかね？　なんだか豪華なテーブルが置いてありまちゅよ！　さすが御曹司という感じの、とっても高級感があるお部屋でちゅ！

Check Point! A

まるでシャチョーサンのデスクみたいでちゅよー。でも本を積み上げ始めると、後片付けが大変になるんでちゅよ！

Check Point! C

これはまた、すごい量の本でちゅ！もしかして全部読んだんでちゅかねえ……。先生は字が読み書きできないので感心でちゅよ！

Check Point! B

サイドテーブルにお手紙が置きっぱなしでちゅねー。でもまさか脅迫状、なーんてことはないので、心配ありまちぇん！

Check Point! D

十神くんは白がお好みみたいでちゅから、お部屋カーテンも純白でちゅね！　これは清潔感たっぷりでちゅねー。

【十神白夜の素行調査】

No

Date　　.　　.

KEYWORD
――関連する重要語句

ケタ違いの「超高校級」

巨大財閥の御曹司という生まれだけでなく、ビジネスの場でも肩書きにふさわしい成功を収め、政財界で渡り合う実力を兼ね備えた十神は、超高校級というより、もはや「超人類級」。ジュラルミンケースやガスマスクを手にしても絵になる姿は、さすがリーダーを買って出ることがある!?

マーケットで調達した堅牢なケースをさらりと携えているのも、第一線で活躍するミリオネアの十神ならでは。

継承争い

巨大財閥の子息として生まれた十神だが、次期当主の座は長子相続で世襲されるのではなく、その立場はあくまで実力で勝ち取ったもの。彼によると108人の異母兄弟と争い、当初「青銅御曹司」にランク付けされていながら、「白銀御曹司」、「黄金御曹司」を倒し、さらには「暗黒御曹司」を破って頂点に立ったという。より優れた人物に跡目を継がせるために多くの女性との間に子をもうけて競わせるという噂は以前からささやかれているが、「暗黒御曹司」を頂点としたバトル漫画のような荒唐無稽な展開は、どこまでが本当の話なのだろうか……。

過去の生き残り？

ジャバウォック島の謎や「コロシアイ」の黒幕を求め、日向たちが手に入れた情報には、かつて希望ヶ峰学園で行われたもうひとつの「コロシアイ」についてが記されていた。そこに登場するのは凄惨な事件を生き残った人物のひとりである「十神白夜」。財閥の御曹司という肩書きや不遜な横顔は、確かに皆が知る十神そのものだが、大きく異なるのはその体型。絶望的な体験だったという過去が彼の容姿をここまで変えてしまったのか……？

過去の事件を伝える資料には「十神白夜」の名で細身の男の姿が。これは本当に彼なのか、それとも何か特殊な事情が……？

SAYING
――関連する重要な台詞

「さっさと体を動かせ……！ それが痩せている人間に課された使命のはずだ！」

十神曰く、人にはふたつの種類がある。すなわち脂肪を蓄えることを許された人間と、それができずにいつまでも痩せたままの人間だ。選ばれし者は生き残るために体脂肪を備え、そうでない者は前者を支えるために体を動かして働き、かしずくという理屈らしい。とはいえ十神の意外なまでの敏捷さは、左右田に「動ける方のデブ」と言わせるほどのもの。体脂肪たっぷりでも敏捷な御曹司、天は二物を与えるのか!?

見事な料理も真っ先に「毒味」。使命感と食い気とが融合し、生き残るにふさわしい立派な体を作り上げている！

「食っているのではない……！」

すなわち凶器となり得る危険な鉄串を回収すべく、邪魔な肉を排除しているのだと、そう言い張りながら、怒濤の勢いでシュラスコを貪り食う。腕によりをかけたパーティ料理を無惨に食い散らかされた花村は茫然自失だが、鉄串は厳重に保管し、皆の身の安全も守るのだから、さすがは御曹司の行動力というべきか。ちなみに彼がもっとも愛するのは、糖をエネルギーに変えるビタミンB1が豊富な豚肉とのこと。

「俺の言いたいことはひとつだ。……日向よ、俺の助手になれ」

先の見えない状況を前に、自分の助手になるよう、日向に命令する十神。彼を「凡人」と言いながらもあえて名指しで迫るのは、日向の秘められた才能を見抜いているからか、それとも自分に気後れせずに話しかける人柄を認めているからなのか。記憶がないことを理由に申し出を断る日向に対し、記憶の有無より自己存在の可能性を重視するという十神の言葉は、先刻のセリフとは裏腹に、帝王学を極めた不遜な彼には似つかわしくないものに聞こえるのも奇妙な話だ。

◉十神白夜の人物評価

一貫して仲間を見下す態度が偉そうだけど、強いリーダーシップは好評価。決して弱味を見せない姿は、まさに頼れる男！

田中 眼蛇夢

タナカ ガンダム

Gandamu Tanaka

俺様は田中眼蛇夢……
覚えておくがいい。いずれ、
世界のすべてを支配する男の名だ

動物と自在に会話し、絶滅危惧種の繁殖にさえ成功したと噂される「超高校級の飼育委員」。マフラーに飼うハムスターを「破壊神暗黒四天王」と呼んで使役し、自らも世界を支配する覇王だと豪語する。終始芝居がかった言動で一般人とは相当にズレた世界に生きており、しばしば仲間たちを面食らわせているが、その発言は往々にして的を射ているという、見た目も中身もひとかたならぬ人物。

氏名	タナカ ガンダム 田中 眼蛇夢
一人称	俺様／俺
ログセ	吼えるな雑種が！／フハハハッ！／ククク……
特記	超高校級の飼育委員

身長	182cm	体重	74kg	胸囲	93cm
血液型	B型	誕生日	12月14日（射手座）		
好きなもの	破壊神暗黒四天王				
嫌いなもの	俗世				
出身校	ファザール商業高校				

CV Character Voice

杉田 智和

COMMENT▶ 「田中眼蛇夢」はクセがあるキャラクターですが、強い意志を持ち理解もある、某氏を彷彿とさせる王者の風格を備えた人物、といったところでしょうか。でもつねにハイテンションなので、演じ終わると私自身が無口になってしまいそうです（笑）。人の本性が現われる極限状態で、武器や超能力でなく、言葉のみで状況を打破して危機を乗り越えるのが、本作の見どころのひとつ。田中だけでなくすべてのメンバーの活躍に注目していただきたいです。

設定画

右目のみ赤のカラコン
校章バッジ
カリアゲ
眉なし
左腕はロールアップしてピンで止めている
ピンでとめている
イヤリングは右耳だけ
タトゥー

混ぜたら危険！ を詰め込んで

田中はもともと「超高校級の飼育委員」という設定のほうが先にあり、そこにキャラクター性を肉付けしていく形で作っています。混ぜたら危険そうな要素をあえて混ぜ合わせたキャラクター造形が好きなので、今のような独特の世界観を持つキャラクターになりました。また当初はハムスターに思考があり、田中はあくまでその言葉を介するだけの器（と彼が言い張っている）キャラクターにしようというアイデアもあったのですが、訳がわからなかったので、もう少しシンプルに整理した結果、現在の形になっています。名前の由来は『闘将!! ○○男』に出てくるキャラクターです。大層な名前の割に名字が地味なのが特徴ですね。（小高）

過剰な自意識を盛大に

田中の三白眼は、『2』のキャラクター設定がまだ何も決まっていなかった当時、絶対に入れたいと考えていた造形のひとつです。服装は初期から、過剰な自意識とコンプレックスの裏返しを珍妙なスタイルで表現しようと決めていたので、包帯やマフラーなど、それらをフォローするアイテムを足していくことで完成しました。その後ブリーダーという設定でハムスターを、そしてトリックの関係上イヤリングを追加してまとめています。ところで立ち絵での再現こそ叶いませんでしたが、彼の死後、最愛のハムスター「破壊神暗黒四天王」は、きっとソニアの服の中で暮らしているのだと思います。（小松崎）

GANDAMU TANAKA
GANDAMU TANAKA
◉田中 眼蛇夢
【通常】
「俺様の名は田中蛇眼夢」
【睨み】
「貴様、死にたいのか」
【覇王】
「目に焼き付けておけ！」
【覇王(真剣)】
「これが我が秘技！」
【思考】
「愚かなものだ」
【威嚇】
「俺様を愚弄するのか！」
【悔しい】
「クッ……何ということだ！」
FACE VARIATION
Gandamu Tanaka
表情のバリエーション ◉田中 眼蛇夢
【無関心】
「……祈ってやれ」
【暴走】
「クッ……邪気腕がッ……！」
【ククク】
「フッ……それが世界の答えか」
【高笑い】
「フハハハハハ！」
【驚き】
「何ッ！」
【困惑】
「……何だと？」
【冷や汗】
「児戯に等しいわ！」
【照れ】
「……ありがとう」

スーパーダンガンロンパ2
【ハムスター(思考)】
「そうだろう？　ジャンP」
【ハムスター(ククク)】
「見たか？　マガGよ」
【ハムスター(高笑い)】
「恐れおののくがいい!」
【ハムスター(おののく)】
「破壊神暗黒四天王を……だと!?」
【ハムスター(語りかけ)】
「沈黙と……無関心だけだ……」
【ハムスター(覇王)】
「ゆけッ！　"滅星者たる銀狐"サンD!」
【ハムスター(心配)】
「俺様は禁忌の覇王だ!」
Hakaishin Ankoku Shitennou
破壊神暗黒四天王
"滅星者たる銀狐"
サンD
豪将"重鉄の赤象"
マガG
知将"蜃気楼の金鷹"
ジャンP
"侵略する黒龍"
チャンP
DOT PATTERN
ドット絵のパターン
田中 眼蛇夢

CHARACTER PROFILING

Gandamu Tanaka 人物プロファイリング◉田中 眼蛇夢

CHECKPOINT
破壊神暗黒四天王
田中が飼育する4体のハムスター。左より、「豪将"重鉄の赤象"マガG」、「"滅星者たる銀狐"サンD」、「知将"蜃気楼の金鷹"ジャンP」、「"侵略する黒龍"チャンP」。

CHECKPOINT
魔犬のイヤリング
ポメラニアンとの戦いを制した証、すなわちドッグコンテストの賞品であるイヤリング。禍々しい輝きを放つと本人は言うが、足形がプリントされたかわいらしいデザイン。

CHECKPOINT
田中キングダム
年中身につけている紫のマフラー。破壊神暗黒四天王の寝床になっているためこう呼ばれる。覇王のオシャレに巻き物は欠かせない。

CHECKPOINT
覇王の糧
覇王が好む食べ物は「悪魔の顔を持つ橙色の瓜」であるカボチャ。実の部分は本人が食し、種は破壊神暗黒四天王の種となる。

CHECKPOINT
邪気腕
つねに「忌呪包帯」で覆われた左腕は、その名も「邪気腕」。怒り高ぶると破滅の力をもたらすとかなんとか。じつは動物たちの世話をするときにできた傷を手当てしたものらしい。

CHECKPOINT
パンツ
愛用の不可視のパンツは、アストラルレベルが低級の人間の目には見えない。果たして本当に履いているのかどうか怪しい……。

LOVE ♥ **ひまわりの種**
ピーナッツのような味で、花言葉は「あなたを見つめる」。破壊神暗黒四天王の大好物。

LOVE ♥ **天使の果実**
天上に昇るような甘さを持ち、食べた者は闇に魅入られるという、田中のハートをくすぐる果実。

LOVE ♥ **破邪のピアス**
金と銀の羽根のピアスはそれぞれ運を増幅し蓄積する。いかにも彼が好きそうな設定。

HATE ✕ **KISSノート**
名前を書いた相手とキスができるおまじないノート。闇の落とし子田中を滅ぼし得る最終兵器。

モノミ先生の RoomCheck! 田中くんのお部屋編

田中くんのお部屋は、破壊神暗黒四天王さんたちへの愛が満ちあふれていまちゅね！ 観葉植物もさりげなく飾ってありまちゅし、見ているだけでワクワクしまちゅよー！

Check Point! A
お部屋の中央には、田中くんのロッキングチェアを囲むように、ハムスタートンネルがありまちゅよ！ 飼い主さんのあこがれでちゅ！

Check Point! C
窓のカーテンには堂々と五芒星が描かれてまちゅねえ……。田中くんは一体何と戦ってるんでちょうか、先生は心配でちゅよ。

Check Point! B
この飼育小屋は破壊神暗黒四天王さんたちのお部屋でちゅね。よーく見ると、ジャンPさんが回し車の中にいるんでちゅよー。

Check Point! D
バスルームにも目隠しの魔法陣がついていまちゅ！ 個室だからそんなに他人の目を気にしなくて大丈夫でちゅよ！

【田中眼蛇夢の素行調査】

No
Date

KEYWORD
――関連する重要語句

制圧せし氷の覇王

田中の自称。このほか「滅死界の氷の覇王」、「今世紀最大の害悪」、「人類の天敵にして最凶最大の災厄」、「無形の狂気」、「勇者も闇の王も天を統べる神々でさえ裸足で逃げ出す狂気の魔術師」など、口を開くたびにさまざまなふたつ名が飛び出し、己を評する言葉には事欠かない。ところで田中の生い立ちについて、よく登場するのは「悪魔と人間とのハーフとして産み落とされ、どちらからも忌み嫌われた存在」だが、日向とふたりきりのときに語る話では「天使と悪魔との間に生まれ、この世の全てに疎まれた呪われし生を持つ者」だとも。あれこれ変わる設定に仰々しい人生の苦労が偲ばれる。

『わくわく飼育日誌』

田中が運営するペット飼育のブログで、ほのぼのかつ専門的情報満載な、超高校級の飼育委員の名にふさわしい人気サイト。ただしこれは本来のウェブサイトのダミーに過ぎず、真のコンテンツは魔術の研究成果を秘密裏に発表している場なのだとか。高度に呪術処理されているため、選ばれし者しか閲覧できないと田中は言うが、「輝ける長き銀毛を持った最凶の魔獣」、すなわち「ドミノ」タイプと「バンデッド」タイプのクロスブリード実録だなんて、『わくわく飼育日誌』だって十分に興味深い。

『魔鼠列空慟哭術』

ゴールデンハムスターのサンDにエレベータースイッチを押させた技。詠唱は「邪悪なる意志よ……、古の刻に交わした契約に従い……、今こそ汝が力で我を救え……。駆け抜けろッ！ “滅星者たる銀狐”サンDよ！」である。また「滅びの抜け穴」を発見する『禍々しき四つ眼（エビルス・フォース・アイズ）』など、「超高校級の飼育委員」のまわりには、日常生活に役立つ芸が目白押し。

降魔の印

かつてその身に降魔の印を刻んだ場所を彷彿とさせるとつぶやくのは、ほかでもない病院。つまり「降魔の印」とは、俗に「ハンコ注射」と呼ばれるBCGワクチン接種や各種手術などを指しているのではないかと考えられるが、いずれにしても田中の言い回しから推測するに、彼にとってロクな記憶でないからこその発言なのだろう。

『特異点』

悪魔の申し子にして、人からも神からも忌まれ、肉体が毒そのものと化した田中は、人と触れ合うことも禁忌。しかし唯一、その常識を覆すのが「特異点」を持つ人間、すなわち田中との友情を育む日向なのだそうだ。……友達になりたいとひと言言ってくれれば話が早いのに！

SAYING
――関連する重要な台詞

「貴様は誰のマスターだ？」

初対面の日向に対して、田中が放ったセリフのひとつ。通訳する狛枝によると、どんな動物を飼ったことがあるかという問いらしい。ちなみにこのとき彼のマフラー、すなわち「田中キングダム」の秘密を知った狛枝には、「ムツゴロウ王国みたい」と苦笑（？）されている。

「それこそが奴等の……生まれ落ちてからたったの1095日ほどしかない生のすべてだからな……」

ペットを飼うときに避けて通れないのは、彼らの寿命。ほとんどの動物は人より先に生を終えるし、小動物ともなれば与えられた時間はほんの数年しかない。ことさらハムスターに愛情を注ぐ田中は、彼らの３年の人生をこう語り、できる限りの環境を整えて飼育せよと諭す。「超高校級の飼育委員」らしい、愛情あふれる言葉。

◉田中眼蛇夢の人物評価

独自の世界に生きる田中には、俗世の言葉は通用しない。生暖かい目で見守られつつも、カルト好きのソニアだけは完璧な理解者。

大体、
こんな常夏の島にきて、
なんでこんな目にあってんだよ
オレらは!!

左右田 和一

ソウダ カズイチ

Kazuichi Souda

氏名	ソウダ カズイチ 左右田 和一
一人称	オレ
ログセ	おっしゃー! ／ソニアさん!
特記	超高校級のメカニック

身長	172cm	体重	64kg	胸囲	86cm
血液型	A型	誕生日	6月29日（蟹座）		
好きなもの	コーラ				
嫌いなもの	糖類ゼロ				
出身校	唐詩馬工業高校				

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters KAZUICHI SOUDA

機械類をいじらせたら右に出るものはいない、「超高校級のメカニック」。派手な外見と能天気な性格とは裏腹に、じつは人一倍臆病なタチで、突如巻き込まれた「コロシアイ」を、誰よりも怖がっている。思ったことは後先考えずに口にしてしまうが、どこか憎めないお調子者。そんな軽薄さそのままにソニアにひと目惚れし、彼女の言動に一喜一憂しながらも、何とか気を引こうと日々奔走している。

細谷 佳正

CV Character Voice

COMMENT ▶ 「左右田和一」は札つきのワルという派手な見た目とは裏腹に、じつは人間味あふれるイイ奴という、意外性のあるキャラクター。演じていく中で、ますます魅力を感じるようになりました。収録でもシナリオの世界観に圧倒され、小高氏の演出指導に、改めてキャラクター像を理解し、さらに深みを感じました。ゲーム自体も、左右田さながらに「マジで!?」と叫んでしまう仕掛けがあちこちにあるので、いちファンとしてもばっちり楽しんでいます。

設定画

上から下まで全て同一ブランドの服

ピアスは右耳か「+」左耳か「-」

初期設定画

筋が通っていない「悪友」

左右田は主人公の悪友になってくれるようなキャラクターとして考えました。「一本筋が通っていない」という人間らしさを出そうという表現を担っています。僕にとってはそうした弱さの部分に好感を持てますね。ヴィジュアル面のイメージはhideで、メカニックという設定は彼につなぎを着せたいという意図から生まれたものです。名前の「和一」は、昔の自分の創作物に出ていた登場人物のもので、いつかまた使いたいと考えていた名前。「左右田」には「迷い」を感じさせるようなイメージを持たせています。(小高)

一貫したワルなイメージ

左右田も田中同様、当初から、顔の造形パターンとしてギザギザの歯で目つきが悪いという記号を入れようと考えていました。途中で小高からhideのようにしたいとの要望があり少々困惑しましたが、人物的な色合いや、一時期彼が衣装としてよく身につけていたブランドをモチーフにしつつ、それらをメカニックらしいつなぎに落とし込んで完成させました。左右田については初期稿からほとんどデザイン変更がなく、現在に至っているキャラクターです。(小松崎)

KAZUICHI SOUDA
◉左右田 和一
KAZUICHI SOUDA
FACE VARIATION
Kazuichi Souda
表情のバリエーション ◉左右田 和一
【通常】
「いいぜ」
【真剣】
「クソッ」
【睨み】
「何だってんだ！」
【笑顔】
「悪くねぇよな！」
【さわやか】
「任せとけって！」
【困惑（小）】
「えーっと……」
【やる気】
「おっしゃーーー！」
【メンドクセー】
「しゃーねーけどよ」
【困惑（大）】
「どういうことだよ！」
【目がキラキラ】
「ソニアさん！」
【気付き】
「スゲーな」
【推理（小）】
「……クソッ！」
【呆れ】
「トホホだな……」
【推理】
「メンドクセーなァ……」

CHARACTER PROFILING

Kazuichi Souda 人物プロファイリング◉左右田 和一

KAZUICHI SOUDA ◉左右田 和一

CHECKPOINT
目
じつは近眼で、コンタクトレンズ愛用者。勉強が好きでこうなったが、チャラい男を装っているので、本当の経緯は口が裂けても言えない。

CHECKPOINT
体質
乗り物が大好きなのに呪わしい乗り物酔いの体質。指をくわえて好きなあの娘を見るだけなんて、くやしくて涙も枯れる。

CHECKPOINT
髪
適当にいじるうちに収拾がつかなくなり、ついにピンクに染まってしまった髪。ここまでヤンチャするつもりじゃなかったのに……。

CHECKPOINT
つなぎ
いわゆる作業着。ポケットも豊富でとても便利。ささいな汚れは気にせず着用しても構わない類の衣類だが、小泉にはこれまで一度も洗っていないことを看破されている。

CHECKPOINT
パンツ
技術系男子に人気のブランド「B<」製のパンツ。「今を修復し、今を創造する。」というデザインコンセプトの色彩豊かなデザインが目を引く。チラ見せにもバッチリ。

CHECKPOINT
ミニライト
いつも腰に身につけている小型のライト。暗がりや狭い部分の作業を行うのに便利。エンジニアには必須のアイテムのひとつ。

LOVE ♥ MEN'S MANMA
ロングセラー男性用グルメ雑誌。定番のオススメデートスポット記事が左右田の愛読コーナー。

LOVE ♥ 壊れたミサイル
海底から見つかった大量破壊兵器。何に使うのかはともかく、男のロマンをくすぐる品。

LOVE ♥ 小型縮退炉
マイクロブラックホールを生成し、そのエネルギーを使用する超機関。左右田垂涎のアイテム。

HATE ✕ エプロンドレス
フリルのエプロンとメイドドレス。人によってはストライクだが左右田曰く「それはねーよ!」。

モノミ先生の RoomCheck! 左右田くんのお部屋編

左右田くんのお部屋は機械ばっかりでちゅね! この年頃の男の子って、ホントにこういうのが大好きなんでちゅよね。先生、ちゃーんとミナサンのこと、わかってまちゅからね!

Check Point! A
これだけ見ても何なのかさっぱりわからないでちゅねえ……。これはエンジンでちゅか? とにかく油でベタベタな部分でちゅよ。

Check Point! B
乗り物の台車に使うような、大きな歯車でちゅね。重そうでちゅ! ……ていうかこんなのどこから見つけてきたんでちゅか?

Check Point! C
タンスの上に立派なオーディオセットがありまちた! どんな音楽を聞くんでちょうね? 雑誌もいくつかありまちゅね。

Check Point! D
なんだかさっぱりしてるなあと思ったら、ベッドのカーテンがないんでちゅ。男らしくスッキリして悪くないでちゅね!

【左右田和一の素行調査】

No
Date

KEYWORD ――関連する重要語句

エンジニアの夢

実家は自転車屋で、パーツや工具に囲まれて育った左右田は、幼い頃からの習性でモーターやエンジンのうなりに「脳汁が出る」らしく、機械類を適当に分解して組み直すと、大抵車や乗り物になるとのこと。最高時速940kmものモンスターマシンの設計さえ行っているが、将来的にはロケット技師を目指すという。ちなみに物体を地球の衛星軌道に乗せるには時速 28400km での射出が必要。まずは30倍の性能目指して、自室のギアを磨くべし！

狛枝から借りたサバイバルナイフひとつでエレベータのボタンを直す腕は、さすがのひとこと！

分解癖

整然と組上げられた機械を見ると、構造が気になって仕方がないし、実際に中古パーツなど手に入れようものなら、とりあえずバラバラにしてみないと気が済まない。そんな己の分解癖を、左右田は「惚れた女の服を脱がせて骨格やら肘の部分やらを確認したくなるのと同じ」だと説明する。言わんとすることはわからなくもないが、なんだかとってもマニアック。

彼のアイデアで離れていても仲間とやりとりできる通信機が完成。怪しい手癖だって立派に役に立つんです！

ソウルフレンド

女子たちのバカンスに参加するため、日向を抱き込もうと必死になる左右田は、「ここで断ったら、死ぬまでずっとネチネチ言うからなッ！」となりふり構わず半泣きで迫ったかと思えば、呆れて折れた日向を一方的に「ソウルフレンド」扱いし、以後すっかり定着する。大いなる喜びを表現するのは結構だが、おそろいの水着でキメようとするのはさすがに浮かれすぎ!?

SAYING ――関連する重要な台詞

「ビキニのトップスとボトムの間にはペガサスのような清純と幻想が潜んでる気がするよな？」

女子が企画した秘密の海水浴を嗅ぎつけて、自分も仲間に入れてもらおうと画策する左右田。その最大の目的は、もちろんあこがれの女性ソニアの水着姿である。抜群のスタイルを持ち、バカンス慣れしたヨーロッパ出身の彼女なら、ビキニを身につけるに違いないと決めてかかれば、期待に胸は膨らみ妄想はだだ漏れ。あげくに「さァ！ ソニアさんは一体どんなセクシー水着だァァァ!?」と声に出して言えてしまうのだから、そこまで素直になれればいっそ清々しい。その意気込みたるや「これは遊びじゃねーんだ！」と気合いを入れるほどのもの。スゴイ！

「ソニアさんは殺人鬼マニアなんかじゃねーぞ！人より少しだけ熱狂的な情熱を注いでいるだけだ！」

オカルトでカルトなあれこれが大好きなソニアは、第三者から見るとかなりのキワモノだが、その美貌と天然ぶりにぞっこんの左右田には、そんなあばたも愛らしいえくぼ。ものは言いようとはまさにこのこと、擁護にも半端ない熱が入るが、果たして本当にフォローになっているのやら……。

「ブタ野郎ならブタ野郎って言ってくれていいですよ！」

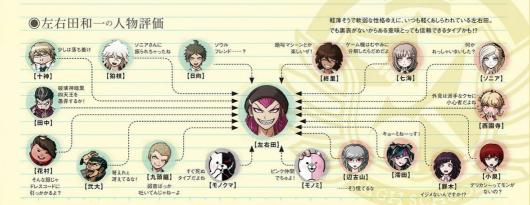
学級裁判で取り乱す左右田を、ビシリとしかりつけるソニア。それまでもたびたび田中と親密な様子を見せていただけに、彼を擁護するとも取れるその姿に、左右田は嫉妬の炎を燃やす！……のかと思いきや、どうやら意中の女性に冷たくあしらわれることが快感になってしまった様子。しまいには「どうして、なじってくれないんですかァ!?」とまで言い出し、ねじれた恋心はあらぬ方向に向かっていくが……？

◉左右田和一の人物評価

軽薄そうで軟弱な性格ゆえに、いつも軽くあしらわれている左右田。
でも裏表がないからある意味とっても信頼できるタイプかも!?

花村 輝々

ハナムラ テルテル

Teruteru Hanamura

ンフフ、ぼくは変態だけど、人から好かれるタイプの変態だからね！

都会派を気取る「超高校級の料理人」で、青山や麻布がホームと語る、自称「オシャレなシティボーイ」。食だけでなく性の欲求にも並々ならぬ探究心を発揮し、初対面同然の仲間に対しても、躊躇なくセクハラ発言ができる。脱出の手段のない閉ざされた島暮らしも、彼にかかればかわいい女子に囲まれた楽園生活そのもので、日々の料理と女子の攻略方法を編み出すことに精力を傾けている。

氏名	ハナムラ テルテル 花村 輝々				
一人称	ぼく				
ログセ	ンフフ／フフーン／パードゥン？				
特記	超高校級の料理人				
身長	133cm	体重	69kg	胸囲	88cm
血液型	A型	誕生日	9月2日（乙女座）		
好きなもの	お母ちゃん				
嫌いなもの	ジャンクフード				
出身校	コウチ県立原宿高校				

CV Character Voice

福山 潤

COMMENT 「花村輝々」をひとことで言うなら、愛と包容力（笑）！ ご存じのとおり振り幅が非常に大きいキャラクターで、個性的な「超高校級」のキャラクターの中でも、ひときわ輝いていたのではないでしょうか。こういうクセのある人物像を演じるのは、声優冥利に尽きますね。もちろん謎の方言にも血と汗と涙とを注ぎ込み、全身全霊を込めて演じましたので、花村の、そして私のリビドーを感じ取っていただけたら、それに勝る喜びはないです。

設定画

初期設定画

マーク

三ツ星バッジ

CREATOR'S COMMENT

かわいい顔した性欲魔

当初はストレートな「イケメンシェフ」の設定だったのですが、いろいろ試してみてもどうもしっくりこなくて……。考えあぐねていたところ、小松崎がやたらと推していたぽっちゃり少年のパターンが妙に当てはまり、ビジュアルの方向性が決定しました。女好きやその他の性格は、そうした外見イメージが先行する形で作られていったものです。都会派気取りの性欲モンスター（笑）だけれど、愛嬌があって憎めない。そんな人物像を目指しました。かわいらしいデザインがマッチして、うまく作れたキャラクターだと思います。名前についてもこうしたかわいらしいイメージを持たせるように当てはめています。字面として「々」が入るとかわいいのではないかと考えていたので、花村にはうってつけでした。名字は断然、キザっぽく、です。（小高）

田舎少年と話題のシェフのミックス

キャラクター設定については、開発初期から「女好きの料理人」という枠があり、当初からずっと美形キャラでデザインしていたのですが、ストレートすぎてどうもピンと来ませんでした。その後ロカビリーな料理人という設定でイメージを変えてみたものの、こちらもいまひとつ。そんな中、当初「マネージャー」枠で使おうとしていた「田舎のぽっちゃり少年」という記号を無理矢理当てはめてみたら意外にもツボに！　断然おもしろくなったので、以降はそうした方向性で進めることになりました。その後小高から「アーバンなK越シェフ」との指示を受け、現在の花村が完成しました。下ネタ色が強いキャラクターになってしまいましたが、自分の中ではあくまでかわいいイメージのキャラクター。チャームポイントのひとつであるちっちゃい帽子がスタッフ内でも人気です。（小松崎）

TERUTERU HANAMURA
TERUTERU HANAMURA
◉花村 輝々
【通常】
「やあ！」
【通常(焦り)】
「ちょ、ちょっと」
【真剣】
「素晴らしいことだよ！」
【笑顔】
「最高だよね！」
【焦り(大)】
「な、なんのことかな？」
【クール】
「ボクのコテージに来るかい？」
FACE VARIATION
Teruteru Hanamura
表情のバリエーション ◉花村 輝々
【焦り(小)】
「港区生まれだよ……？」
【くびぶー】
「やめてよー！」
【悪い顔】
「ただでは済まないよ」
【ムッとしてる】
「不本意なんだよね」
【怪しむ】
「あやしいよね？」
【エロ】
「下半身が腫れているのです」

CHARACTER PROFILING

Teruteru Hanamura 人物プロファイリング◉花村 輝々

TERUTERU HANAMURA ◉花村 輝々

CHECKPOINT
鼻
食材の鮮度を見抜く鋭い嗅覚を備えた鼻。料理人にとっては己の体も大切な道具のひとつ。ふしだらな妄想にふけると出血する。

CHECKPOINT
パンツ
あこがれのクールな大人の男を目指すべく張り込んだ、ちょっとお高いボクサーブリーフ。紫の花柄がいかにもワイルドで都会的。

CHECKPOINT
三ツ星バッジ
世界が認める腕を持つシェフにだけ許された「星」。自慢の三ツ星をエプロンにさりげなくあしらって、未来の料理界を担う存在感をアピール。

CHECKPOINT
右手
あるときは華麗なる包丁さばきを披露し、あるときは目にも止まらぬ速さで卵白をホイップする、神の手とも言える右手。

CHECKPOINT
コック帽
独特の形状で誰が見ても料理人だとわかる帽子。発祥の地フランスでは、帽子の高さと地位とは関係ないという説もあるとか。

CHECKPOINT
コックタイ
アーバンなシェフが好んで身につけるコックタイ。一流の料理人は見た目の演出にも気を抜かず、流行も抜け目なく取り入れる。

CHECKPOINT
左手
ときに優しく、ときに荒々しく鍋の柄を握る左手。料理で培ったテクニックは、ひとりの夜にも活かされているとかいないとか。

CHECKPOINT
ギャルソンエプロン
タブリエとも呼ばれる、腰から下だけを覆うショート丈のエプロン。身軽さとカジュアルな雰囲気が好まれ、女の子ウケもいい。

LOVE ♥ **煩悩メガネ**
己の煩悩を現実に重ねて見られる。花村の目の届くところにいる女性はもれなく餌食に。

LOVE ♥ **メスフラスコ**
「フェミニン」マークの実験器具で「オスシリンダー」と併せて使う。花村は名前だけで興奮か!?

LOVE ♥ **淫れ雪月花**
アルコールフリーの日本酒。しかし「雰囲気酔い」を誘うので、よからぬ手段に使うとかなんとか。

HATE ✕ **なまくら包丁**
普通に使おうとしても何も切ることができない。ただし超一流の料理人なら道具を選ばない、とも。

モノミ先生の RoomCheck! 花村くんのお部屋編

花村くんのお部屋はシェフの顔と男子高校生の顔とが同居してまちゅねえ。とはいえ好きなことに全力投球する姿はかけがえのない青春の１ページだって、先生は知っていまちゅからね！

Check Point! A
お部屋の一角には食材がどっさりでちゅ！ パーティの材料になるんでちょうか？ 大好きな中華鍋もありまちゅね！

Check Point! B
セクシーな女の人のポスターでちゅ！ 最近めっきり見なくなった、バブル時代のきわどい「ハイレグ」水着でちゅよ。

Check Point! C
花村くんたら大人の女性に興味津々みたいでちゅ！ でも、生徒と教師のアバンチュールはメッ！ でちゅよ！

Check Point! D
シェフコートだけじゃなくて帽子もいくつもそろえてありまちゅね。なかなかプロ意識を感じさせる光景でちゅねー。

【花村輝々の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

情熱に生きる男

欲望に100パーセント正直に生きる花村は、アバンチュールにかける意気込みも料理にひけをとらない。初日から「毒で腫れて大変なのですよ。だから、お口で毒を吸い出してくれるとですね……」とソニアに迫ったと思えば、「この島で大事なものを見つけたんだ。とってもカワイイ女の子たちだよ！　あはっ！　そっちにもこっちにもいるね！」と目を輝かせ、「女子とぎゅうぎゅう詰めなんてラッキーだ。女装して女子専用車両に紛れ込む手間が省けたよ」、「料理と性行為は紙一重とはまったくよく言ったものだよね！」などと、セクハラスレスレの発言が目白押し。せっかくのアーバンなキメ顔に鼻血が！

花村が見たら飛びつきそうなベタなスクール水着！　モノクマが作ったゲーム内アイテムなので悪しからず。

「超高校級候補」の弟と妹

「超高校級の料理人」として活躍する花村だが、その弟と妹も、それぞれ「超高校級のホスト」と「超高校級のキャバ嬢」としてあちこちからスカウトを受けているらしい。提示されている年収額はいずれも億を超えるとも言われ、本人たちもすっかりその気だとか。兄妹全員がずば抜けた才能を持っているだなんて、花村家の将来は安泰かも!?　花村自身は自分よりも年下のふたりが活躍することに納得がいかないらしく、軽薄さをなじったり、将来性のなさに意見しているのだが、彼が口にする言葉によく耳を傾けてみると、半ば言いがかりのような……。

約束の肉じゃが

親交を深めた日向のために花村が作ってくれるのは『ベルサイユ風肉じゃがクー・ド・ブフ』と銘打った料理。しかしそれは名前がイメージさせる気取ったフレンチではなく、なんと彼の実家のレシピで作った、ド定番なおふくろの味である。田舎くさいからイメージを損なうと言いつつ、素朴な料理のよさは花村自身も認めるところ。ちなみに同じく家庭料理としては、『黄道十二宮風ふろふき大根のエデュペ』、『アステカ風サバ味噌ド・ボシェ』がラインナップ。シメの「塩むすび」の美味しさは、ただのおにぎりでありながら日向を悶絶させた。

SAYING ——関連する重要な台詞

「オッケーだよ！ ぼくって守備範囲が広いからね！」

花村が女好きなのは、その言動を見れば誰もが知るところ。しかし気になるのは男子に対してもまんざらではない様子を見せることで、修学旅行初日の海水浴では、こんなセリフとともに弐大にも嬉々としてオイルを塗ろうとしている。鼻持ちならないフェミニストよりもよほど好感が持てる……とはいえ、含みある邪悪な笑顔を浮かべて「君が望むのなら、体で語り合ってもいいよ？　ぼくのコテージで！」などと日向に迫る姿は冗談に聞こえない！

「西麻布生まれの南青山育ちちっちゃが！」

アーバンな都会派料理人たるもの、やはり東京の一等地、オシャレな街の一角に店を構えておくのがセオリー。ついでに言うなら生まれはインターナショナルな港区西麻布、育ったはの日本一洗練された南青山。そうした界隈となれば、自他ともに認める純正のシティボーイなのは火を見るより明らか！　……というのが花村の自称だが、慌てふためく彼の口から飛び出すのは、そんなスマートなムードとはほど遠い言葉づかい。しかも放っておくとどんどんエスカレートして、モノミの通訳なしではまったく聞き取れないほどのひどい訛りに。実家で「小粋な隠れ家的小料理屋」なる定食屋を営む花村の素性やいかに!?

◉花村輝々の人物評価

とかくエロ先行の花村は女子はもちろん男子からも変態扱い。ここまでストレートだともはや咎める気も失せるが……。

弐大 猫丸

ニダイ ネコマル

Nekomaru Nidai

基礎をしっかりと固めんかい！
己の勘だけでは二流止まりじゃぞッ！

その手にかかればどんな無名の運動部やスポーツ選手でも必ず一流になるという、「超高校級のマネージャー」。巨体の威圧感と怒声さながらの叱咤には、問答無用の迫力がある。終里が誇る身体能力の高さを見抜き、またとない逸材だと惚れ込むや、さらなる高みを目指そうと彼女のマネージャーに就任。「コロシアイ修学旅行」という状況をもろともせず、日々トレーニングに明け暮れている。

氏名	ニダイ ネコマル 弐大 猫丸
一人称	ワシ
ログセ	～じゃあ！／アレ／クソがッ！
特記	超高校級のマネージャー

身長	198cm	体重	122kg	胸囲	122cm
血液型	A型	誕生日	2月22日（魚座）		
好きなもの	洗いたてのタオル				
嫌いなもの	なまけもの				
出身校	横山第一高校				

CV Character Voice

安元 洋貴

COMMENT ジャージに学ラン、それにタオル。「弐大猫丸」は見た目の印象そのままの熱血キャラクターです。イメージどおりで迷いなく演じられましたし、セリフも普段なかなか口にしないようなものも多くて楽しかったのですが、ほぼ叫びっぱなしだったので、収録はとても疲れました（笑）。キャラクターの雰囲気や演出のおかげで、残酷になりかねないゲームがマイルドでポップになる、そんな絶妙のバランスが、この作品の魅力のひとつでしょうね。

設定画

ジャージを限界まで
引き上げて
履いている

ジャージひも

縦に3本傷
眼からは常にスパークが

襟章

タオル

校章

校章バッジ

虚弱体質が一転、巨漢に

開発当初から「超高校級のマネージャー」という枠はあったのですが、具体的なキャラクターについてはなかなか決まりませんでした。初期の設定ではガリガリの虚弱体質という人物像を当てはめてみたりと試行錯誤が続いた果てに、僕と小松崎がともに好きな「男くさいヤツ」をベースに設定したのです。これが功を奏して現行の弐大のキャラクター像に。思えば「豪快な漢」キャラクターというのは『ダンガンロンパ』シリーズにはいませんでしたから、ベストな選択だったと思います。作中でもいろいろな目に遭いながらも豪快に笑い飛ばしてくれる彼は、本当にいいヤツでハマリ役ですね。名前については当初は「弐大金太郎」でしたが、「弐大猫丸」の方がしっくりきたので、現在のものになっています。（小高）

漢くさい劇画キャラクター

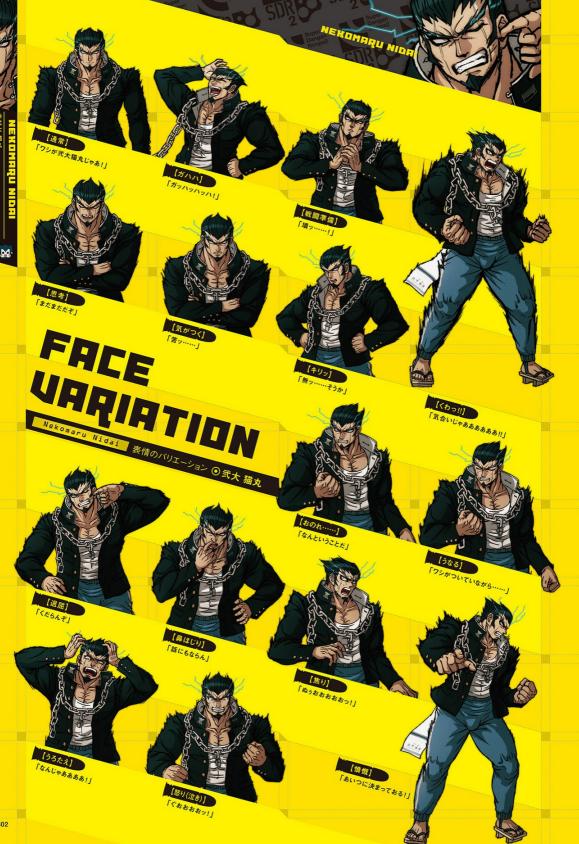
小高の話にもありますが、「超高校級のマネージャー」枠も花村同様、コンセプトが二転三転したキャラクターです。初期はガリガリの貧弱なキャラクター。続いて黒人タイプ。あるいは田舎者キャラクターとして数パターン……。そうした変遷を経て、「漢くさいキャラクター」としてコンセプトが固まりました。ジャージと制服のコーディネイトはよくあるパターンだと思うのですが、学ランと下半身のジャージというダサい合わせ方はそうそうないであろうと考えデザインしました。表情も劇画マンガ風にできたので、描いていて楽しかったですね。またロボになるという設定ですが、当初は弐大とは別個のキャラクターとして考えていたものの、紆余曲折あり弐大がその役目を担うことになりました。ロボのデザインは懐かしいテイストかつ、かわいい方向を目指して作っています。（小松崎）

NEKOMARU NIDAI
NEKOMARU NIDAI
◉弐大 猫丸
【通常】
「ワシが弐大猫丸じゃあ！」
【ガハハ】
「ガッハッハッハ！」
【戦闘準備】
「墳ッ……！」
【思考】
「まだまだだぞ」
【気がつく】
「苦ッ……」
【キリッ】
「無ッ……そうか」
FACE VARIATION
Nekomaru Nidai
表情のバリエーション ◉弐大 猫丸
【くわっ!!】
「気合いじゃああああああ!!」
【おのれ……】
「なんということだ」
【うなる】
「ワシがついていながら……」
【退屈】
「くだらんぞ」
【鼻ほじり】
「話にもならん」
【焦り】
「ぬぅおおおおおっ！」
【うろたえ】
「なんじゃああああ！」
【怒り(泣き)】
「ぐおおおおッ！」
【憤慨】
「あいつに決まっておる！」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ⦿弐大 猫丸

CHARACTER PROFILING

Nidai Nekomaru
人物プロファイリング◉弐大 猫丸

CHECKPOINT
目

つねに火花が飛び散り、鋭い眼光を発するマネージャーアイ。本人も気付かぬ潜在能力を開花させようと、獲物を探している。

CHECKPOINT
学ラン

運動部のマネージャーのはずだが、学ランを羽織るスタイルははずせない。汗とほこりにまみれるのもまた青春の1ページ。

CHECKPOINT
指

瞬時にして秘孔を探り当て、的確に攻める、マネージャーフィンガー。運動のあとのごほうびである、「アレ」に欠かせない。

CHECKPOINT
ホイッスル

運動のあらゆる場面で活躍する便利なホイッスルは鎖を通して首に。モノクマバズーカを食らっても壊れないジュラルミン製。

CHECKPOINT
パンツ

超一流のマネージャーだけが身につけることを許される、歴史ある男性用肌着メーカー「軍世」の白ブリーフ。今や「軍世」の代名詞とも言える、堂々たるたたずまい。

CHECKPOINT
タオル

近所の酒屋「日下酒店」の粗品。毛足の長い高級タオルもいいが、ざっくばらんに使うなら、薄っぺらい手拭いタイプのほうが気楽。

CHECKPOINT
下駄

古き良きバンカラの様式美といえば下駄。西洋にかぶれた昨今の軟弱な履き物へのアンチテーゼでもある。足の鍛錬にもなる。

LOVE ♥ **ヤシの実**

果汁や果肉は水分補給に、また多彩な用途にも。一流のマネージャーなら握りつぶして。

LOVE ♥ **新品のサラシ**

かつては下着や包帯として着用されていた木綿の布。「地上最強の生物」も愛用していたとか。

LOVE ♥ **大神宗家の書**

人体にある708の経絡秘孔を記した書。究極のマッサージ師を目指す者たちにとっての秘伝。

HATE ✕ **動くこけし**

子供のオモチャのようにも見える人形。こんなもので「アレ」を行うなど邪道、とのこと。

モノミ先生の RoomCheck!
弐大くんのお部屋編

弐大くんのお部屋は、マネージャーさんというよりも、応援団って感じでちゅね。もしかしたら似たようなモノなのかもちれないでちゅけど、あちしにはよくわかりまちぇん!

Check Point! A
「横山第一高校」さんの応援旗でちょうか? 大きいでちゅ! これをひとりで持てるのが一人前の漢の証らしいでちゅ!

Check Point! B
応援に使う太鼓でちゅね! これを叩いて喉を潰さんばかりの大声で声援を送るのが、青春なんでちゅよね!

Check Point! C
「快食、快眠、快便」がモットーの弐大くんは、コテージのお手洗いの愛用者でちゅよ! キレイに使ってまちゅね!

Check Point! D
カーテンにも校章が入っていまちゅね! 潔い雰囲気が出ていて、インテリアのいいアクセントになってまちゅ!

【弐大猫丸の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

アレ

人並み外れた戦闘能力を持つ終里を骨抜きにし、「アレなしじゃ生きていけない体になった」とひと目もはばからずよだれを垂らしておねだりさせてしまう、弐大の「アレ」。じつは瞬時に筋肉の緊張を解いて血行を促進すると同時に、静脈内のあらゆる物質を滝のように押し流し、瞬時に疲労を回復させるという、聞けば納得の弐大の技。しかし、門外不出の秘技のため、一般名詞で呼ぶのを避けている。もったいぶった言い回しはあらぬ誤解を招くのか、実際に左右田などは多大な夢と妄想を抱いている。

大釘書房

古今東西、歴史の表舞台からは秘されたさまざまな事柄を解説した書物を数多く出版している、知る人ぞ知る出版社。たとえばラグビーについては「元は楽具美射という神道の神事であり、五穀豊穣を願って、男たちがひと抱えの稲穂をめぐり、初苗に汗の雨を降り注がせた事から始まったと言われる神聖なスポーツである」としているなど、そのページを紐解けば、知っているようで知らなかったさまざまな新常識が目白押し。弐大の硬派な言動も、大釘書房がつづる記述によるところが大きいのかも。

メカ弐大

モノクマと対決した終里をかばい、モノクマバズーカを食らって瀕死の重傷を負った弐大が、人体改造の果てに復活した姿。変わり果てた容姿に仲間は驚愕し悲嘆に暮れるが、本人は気に病むでもなく、むしろ生き長らえた奇跡を心から喜んで、改めて彼の大物ぶりを知らしめた。ちなみにメカとなった弐大の動力は、形状から想像されるオイルや電気ではなく、普通の食事でOKらしい。そしてどんなメリットがあるのやら、右目からコーラ、左目からはルイボスティーを垂れ流すドリンクバーを備え、胸にはアナログタイプの電波時計を装着しているという、評価にとまどう作りになっている。

メカの体も気に入っている弐大。巨大アラーム時計は規律正しい生活に大活躍!?

SAYING ——関連する重要な台詞

「すべての道はマネージャーに通ずる」

己のマネージャー学が集約されたひと言。何かを究めんと欲すればおのずとマネージャーの力が必要になると、マネージャーの存在の大きさを説いている。多くの弱小運動部や日の目を見ることのなかった選手たちをつぎつぎと檜舞台に立たせてきた超高校級のマネージャーだけに、その貢献度は誰よりも知っている。「この世のあらゆる記録は、マネージャー無しに在らず」とも。

「平常心をもって一切の事を成す。これを名人という也」

トイレ封鎖という最悪の状況でも平静を保とうと、自分に言い聞かせるようにつぶやいた言葉。迫り来る便意と戦いながらの、平常心という言葉は、さすが心身を鍛錬することを知っているマネージャー。ちなみにこの言葉、宮本武蔵と並ぶ武芸者と謳われた但馬守・柳生宗矩のもの。意外にも弐大の博学ぶりが明らかに!?

「情熱のイチゴ男子じゃあ！」

モノクマに招待されたドッキリハウスで過ごす一夜。ストロベリーとマスカット、男女にそれぞれのエリアを割り当てることになったとき、弐大が叫んだ言葉がこれである。いろいろとツッコミどころはあるけれど、大きな体の弐大と「イチゴ男子」という、かわいいセリフの組み合わせのミスマッチが意外にもツボにハマる!?

一面赤とピンクが散りばめられた建物と、巨漢でメカな弐大の絵面は、不気味にもラブリー。

◉弐大猫丸の人物評価

言葉より拳で語る弐大はその暴走ぶりがたしなめられがちだが、意外にも常識的な面が多いのは、さすがマネージャーの貫禄。

……オレは殺れるぜ？

九頭龍 冬彦

クズリュウ フユヒコ

Fuyuhiko Kuzuryu

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters FUYUHIKO KUZURYU

国内最大の指定暴力団「九頭龍組」組長の長男で、跡取りと目されている「超高校級の極道」。馴れ合いや上辺だけの人付き合いを嫌悪し、仲間たちが危機的な状況で協力し合う姿を見てもひとり孤高を貫いているが、その一方でどことなく、普通の高校生同士の関係に憧れているようにも見える。童顔で小柄なことを非常に気にしており、安易に口に出そうものなら、彼曰く命の保証はないらしい。

氏名	クズリュウ フユヒコ 九頭龍 冬彦
一人称	オレ
ログセ	ボケッ！／へっ！／チッ
特記	超高校級の極道

身長	157cm	体重	43kg	胸囲	73cm
血液型	AB型	誕生日	8月16日（獅子座）		
好きなもの	かりんとう				
嫌いなもの	牛乳				
出身校	鈴乱高校				

岸尾 だいすけ

COMMENT 名前からしてかっこいい「九頭龍冬彦」は、とても魅力のあるキャラクターだと思います。第一印象は小柄で童顔、しかもキュートなそばかすという、「ちびっこ」な面が目立ちますが、じつはダンディなところもあって、決めるところは決めるという大人顔負けの「ギャング」。そんな、ちょっとクセのある人物は演じ甲斐もありますし、みなさんに愛されることを願って止みません。それにしても彼のファッションに触発されて、かっこいいスーツが欲しくなる！

設定画

設定的には学生服ではなくスーツに校章をつけたオーダーメイドのもの

チビッコギャング（チンピラ寄り）路線からシックなギャングの雰囲気に変更

ちょっとだけそばかす

サイドにラインを

初期設定画

「かわいい極道」の成長描写

九頭龍の肩書きである「超高校級の極道」という枠は開発当初から設けていたものです。しかし中身のキャラクター性については、見た目が異常に怖い「モノホンな極道」に傾倒しがちでなかなか決定打とはなりませんでした。結局、弐大がそうした強面で屈強なタイプを受け持つキャラクターになったこともあり、正反対の「かわいい極道くん」になっています。序盤から中盤へ、そして終盤にかけて、九頭龍は成長とともにどんどん性格や言動が変わっていくキャラクターです。こうした変化を持たせた人物描写は面倒ではあるのですが、そのおかげでとても人間味が表現され、好感を持てるキャラクターになりました。とくに序盤の彼は、『ダンガンロンパ』シリーズの登場人物には珍しく、自立できていない甘えん坊です。名前の「冬彦」は当初は「犬彦」だったのですが、弐大の名前に猫が入ったので動物はやめ、現在のものになっています。（小高）

じつは古風なインテリ極道

当初は極道というイメージを踏襲した無頼のキャラクターというコンセプトでデザインしていました。巨漢のデザインでいくつもパターンを作っていたのですが、どうやってもOKが出ず、マネージャー枠でデザインしていた、かわいい純朴な少年とコンセプトを入れ替えることで、ようやくキャラクター性が決定しました。その後ヤクザというよりはマフィアっぽい方向性となり、現在のデザインである、ガラは悪いけれど高級なスーツを着ているインテリなイメージが採用されています。しかし劇中ではマフィア要素はあまりなく、むしろ古風なヤクザとしてのカラーが強くなったのではないでしょうか。ちなみに「九頭龍」という名字ですが、中学時代に3回もカツアゲされた、「九頭龍公園」からありがたく頂戴しました。（小松崎）

FUYUHIKO KUZURYU
FUYUHIKO KUZURYU
◉九頭龍 冬彦
【悪態】
「知るかよ」
【悪態（焦り）】
「細かいヤローだ……！」
【挑発】
「オレは殺れるぜ？」
【怒り】
「ンだと!?」
【落ち込み】
「慣れっこだけどよ……」
【うつむき】
「ハンパモンなんだよ」
FACE VARIATION
Fuyuhiko Kuzuryu
表情のバリエーション ◉九頭龍 冬彦
【困惑】
「死にてぇのか!?」
【照れ】
「……チッ」
【ブィッ】
「ウルセーよ」
【顔伏せ】
「クソがッ」
【迷い】
「……オレのせいだ」
【驚き】
「ま、待ってくれッ！」
【号泣】
「ペコッ!!」
【焦り】
「おい、いいのか？」

スーパーダンガンロンパ2
【通常】
「オレのケジメだ」
【挑発】
「オメーはできんのか？」
【照れ】
「甘いモノなんてよ……」
【顔伏せ】
「仕方ねーだろ……」
【笑顔】
「ハハッ」
【思考】
「それが理由か……」
【傷つき】
「こうでもしねーとよぉ……」
【驚き(小)】
「マジかよ!?」
【焦り】
「何言ってやがる……！」
【ヘッ】
「やるしかねーだろ」
【虚無】
「もう一度会いてーんだ……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿九頭龍 冬彦

CHARACTER PROFILING

Fuyuhiko Kuzuryu

人物プロファイリング⦿九頭龍 冬彦

CHECKPOINT
身長
どんなに頑張っても思うように伸びてくれないので、できる限り威圧的に見せようと、できるだけ横柄に振る舞っている。小柄も個性だが口にすると殺られかねない。

CHECKPOINT
ホクロ
口元のホクロは聡明さの象徴、あるいは財産運を司るとも言われる。しかし彼の場合は本人の意志とは裏腹に愛らしさを増すばかり。うっかり口にすると殺られかねない。

CHECKPOINT
童顔
凄みをきかせるべき極道の跡取りにはあるまじき、少女のような愛らしい顔立ち。正直なところ「怒った顔もまたかわいい」ほどだが、口にすると殺られかねない。

CHECKPOINT
パンツ
黒地に金龍の柄。ただし彼の好みでも、特にこだわりがあるわけでもないらしい。ところで龍のモチーフと言えば若い男子だけでなく、キッズファッションでも人気です。

CHECKPOINT
イタリア製スーツ
細身のオシャレなスーツを粋に着こなすイタリアンマフィアを真似て、自身もオーダー。ソフトタッチな質感は、さすが贅を尽くした九頭龍組の若旦那にふさわしい。

CHECKPOINT
革靴
スーツの高級感に見劣りしない、クラス感のあるドレスシューズ。手入れの手間を惜しまずに身につけるからこそ、リッチな白の本革がひときわ映える。

LOVE ♥ **ノンアルコールワイン**
酒の匂いが苦手で半径10メートル以内に近寄れないため、ワインに似せたぶどうジュースを愛飲。

LOVE ♥ **ブルベリの金無垢**
極道の代名詞とも言える、老舗ブランドの金ピカブレスレット。高級感と輝きで押しもバッチリ。

LOVE ♥ **星の砂**
持っているだけで幸せになれるという星の砂の小瓶。「大事な女のため」に好んで持つらしい。

HATE ✕ **シークレットブーツ**
身長をごまかすための上げ底ブーツ。親切心からでも、絶対に贈ったりしてはいけない。

モノミ先生のRoomCheck! 九頭龍くんのお部屋編

九頭龍くんの組事務所……じゃなくて、お部屋でちゅ！　高校生の趣味とは思えない、どっしりとした重厚感がありまちゅねえ。これならお父さんの跡取りとしても、将来有望でちゅね！

Check Point! A
何と言っても目を引くのがこの派手な屏風でちゅねえ！　2匹の龍が取っ組み合いをしてまちゅよ！　ぶるぶる……。

Check Point! C
うーん……。このゴミの山は甘いお菓子の袋でしょうか？　島ではポイ捨て厳禁、ゴミの分別を守ってくだちゃいね！

Check Point! B
事務所には欠かせない神棚でちゅ！　ロックをたしなむグラスもありまちゅね。もちろん飲むのは烏龍茶でちゅよ！

Check Point! D
「義」の一文字が神々しい額縁でちゅ！　じつは先生は文字に弱いので、七海さんに教えてもらいまちたよ！

【九頭龍冬彦の素行調査】

No

Date . .

KEYWORD
——関連する重要語句

超高校級の妹

九頭龍によると彼の妹は、破天荒な男たちをかしずかせ、極道として生きる天性の才能を持っているという。その姿は九頭龍最強との呼び名の高い「ミナミの覇王」、すなわち彼らの伯父の再来とも謳われ、有無を言わさぬ迫力と甘えとを巧みに使い分ける魔性の魅力に引きつけられて、九頭龍を差し置いて次期当主にと担ぎ出す一派もいたほど。それにも関わらず、義理と愛情とを貫き、兄・九頭龍から一歩下がる立場を守り続けた妹は、九頭龍にとってはとんでもなくワガママで誰よりもかわいい、まさに「超高校級の妹」そのものらしい。

大切な女

組の威光を傘に着ることを嫌悪し、実家の跡取りではなくひとりの男として生きることを強く求める九頭龍。そうした強い意志の裏には、ともに育ったひとりの女性の存在があるという。身寄りがなく幼くして組長に拾われ、自分の影としてボディガードに徹する彼女の尽力に感謝するからこそ、任務のために彼女を危険にさらすのではなく、対等な男女として守る側に立ちたい。そんな気持ちが親の影響力を疎む、虚勢を張った九頭龍像を作ってきたのだ。「コロシアイ」が終わって平穏な暮らしに戻れば今度こそ。そう念じ続けた九頭龍の願いは叶うのか？

かりんとうジャンキー

ストレスを解消する手段というのは千差万別で、古今東西、酒を筆頭にさまざまな嗜好品や娯楽が生まれたが、九頭龍の場合はそうしたイライラを鎮めるのは「甘いもの」、それも黒砂糖の蜜も香ばしい「かりんとう」である。極道の跡取りが甘いもの好きではしまらないと彼は言うが、糖分はまたとない脳の栄養分だということは科学的にも実証されているし、もともとは高級な菓子として珍重されてきたかりんとうを好むだなんて、なかなかどうして粋な趣味。ちなみにひとくちに「かりんとう」と言っても、胡麻やピーナッツを細かく砕いて蜜にまぶすなど多くのタイプがあり、卵の配合によって生地も硬さもさまざまで、世界中に類似の菓子が存在するという、なかなか奥深い食べ物である。

SAYING
——関連する重要な台詞

「ん……んな訳ねーだろッ！ たまたまだ、たまたま！」

十神の発案で企画された親睦パーティ。一匹狼を貫く九頭龍は姿を見せることはなかった……はずだが、なんとみんなが盛り上がる時間に、ひとり会場の外で様子をうかがっていたことが発覚。パーティに来たのではないかと指摘する日向に、ムキになって食ってかかる。誰も信用できないと斜に構えている孤高の男も、本音では普通の高校生らしく楽しみたいと思ってる!?

「こうでもしねーとよぉ… オ、オレの気が……収まんねーんだよ…！」

記憶から消されてしまった希望ヶ峰学園時代の出来事を発端に、九頭龍を取り巻くひとつの事件が起こり、そして収束する。責任を痛感した方法でけじめをつけるべく、「超高校級の極道」にふさわしいとんでもない方法をとるのだが……。「コロシアイ」に巻き込まれる以前から、命のやり取りが当たり前の世界で生きてきた九頭龍。体を張った極端な行動は、死の重さを知っている彼ならではとも言える。

「こ、このド腐れ不健全ヤローがぁ！」

島に病気が蔓延し、九頭龍は日向とともに重病の仲間たちを看病することに。しかし自分の心配をよそに、日向と罪木はこともあろうに仲間が伏せる病院の一角でベッドをともにしていたことが発覚したのだから、思わず叫ぶ気持ちもごもっとも。弁明する日向の言い分を聞く気もなく、以後ことあるごとに日向を不純異性交遊キャラとしていじるのも納得の成り行き。

◉九頭龍冬彦の人物評価

本人の希望とは裏腹に、かわいい少年扱いから逃れられない九頭龍。一匹狼を貫けばあらぬ疑いをかけられるのも運命か……？

終里 赤音

オワリ アカネ

Akane Owari

この世にはツエーヤツらがたっくさんいるんだな……！

女子高生離れした肉体と身体能力を誇る「超高校級の体操部」で、基礎や理屈抜きで数々の大技を披露するスーパーアスリート。島に閉じ込められようが「コロシアイ」が起きようが、頭の中は食べ物と戦うことが大半を占めていて、おいしいものをお腹いっぱい食べられれば幸せ。そんな単純明快な生き方で、弐大との「バトル」にしか見えない流血沙汰のトレーニングにも、嬉々として勤しんでいる。

氏名	オワリ アカネ 終里 赤音
一人称	オレ
ログセ	おっす！／スゲーなぁ！／腹へった
特記	超高校級の体操部

身長	176cm	体重	56kg	胸囲	93cm
血液型	B型	誕生日	7月15日(蟹座)		
好きなもの	戦闘、肉				
嫌いなもの	がんばること				
出身校	光町高校				

CV Character Voice

朴 璐美

COMMENT▶ 「終里赤音」は普段よく演じる、落ち着いたタイプのキャラクターとは正反対で、収録にはとても新鮮な気持ちで臨みました。登場するキャラクターはそれぞれ個性的なのですが、なかでも終里は際立っているのではないでしょうか。「四の五の言ってねーで、拳で決めちまえばいいんだよ！」だなんて、裏表がなくて好感が持てるし、彼女を見ていると悩みごとが吹っ切れそうですね。こうしたさまざまな側面を楽しんでいただけるとうれしいです。

設定画

制服を変更

裸足に白ローファー

初期設定画

校章

校章バッジ

トラブルメーカーな野性少女

終里は「女性版『孫悟空』」をテーマにした、野性味あふれる女性キャラクターというポジションです。「超高校級の体操部」というのは、そうしたキャラクター性からの後付けで設定しました。肉感的なのに本人には女性らしさがないという点が、かえってエロティシズムがあるのではないかと、個人的には考えています。役回りとしてはいわゆるトラブルメーカーなのですが、あまり騒動を引きずりすぎてはストーリー展開のテンポが遅くなってしまうので、終里のような切り替えの早さはまさにトラブルメーカー向きの性格ではないでしょうか。僕自身もこういう後腐れのない性格のキャラクターが好きです。ちなみに「終里」という名字ですが、これは昔からかっこいいと思って温めておいたネタのひとつです。(小高)

罪人、泥棒、そして「体操部」

当初は「超高校級の罪人」という枠に相当するキャラクターでした。とにかく悪い女性キャラクターというコンセプトから始まっているので、そのデザインも拘束具でつながれていたり、頭が手裏剣になっていたりと、かなり奇抜なスタイルを提案しています。その後「アマゾネス風」というオーダーを受けて、ほぼ現在の終里のデザインが完成しました。ただしこの段階においても、肩書きは「超高校級の泥棒」。その後肉体派ということで、現行の設定である「超高校級の体操部」に移行しています。デザインが非常にシンプルなのは、終里の性格からして、アクセサリーなどの余計なものを身につけることを好まない、という設定によるものです。(小松崎)

AKANE OWARI

FACE VARIATION

Akane Owari

表情のバリエーション ◉終里 赤音

【通常】
「オッス！」

【真剣】
「ツエーのか？」

【気合い】
「勝負するか？」

【思考】
「どういうことだ？」

【睨み】
「好きにしろッ！」

【焦り】
「き、汚ねーぞ、オメー！」

【激昂】
「バカにすんじゃねーぞ！」

【笑顔】
「ラクショーだぜ！」

【照れ】
「あー……えっと……」

【退屈】
「どーだろーなぁ」

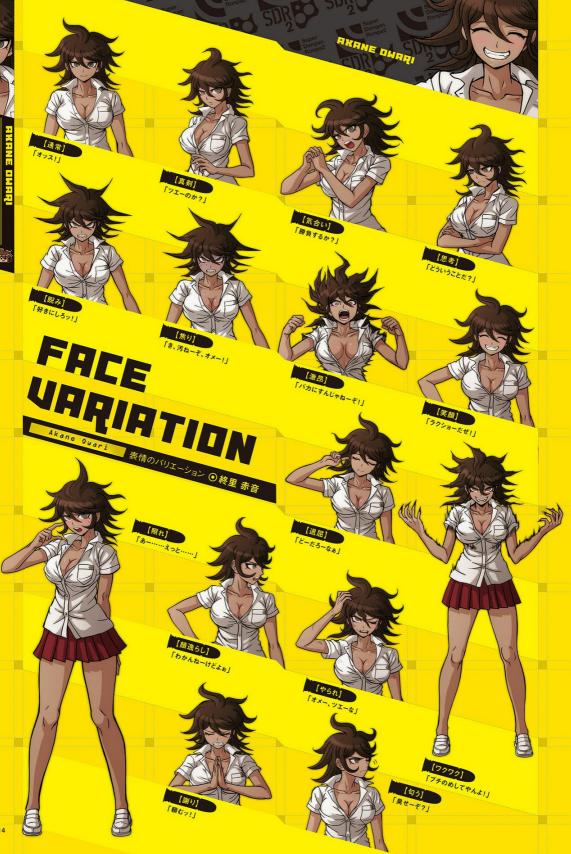
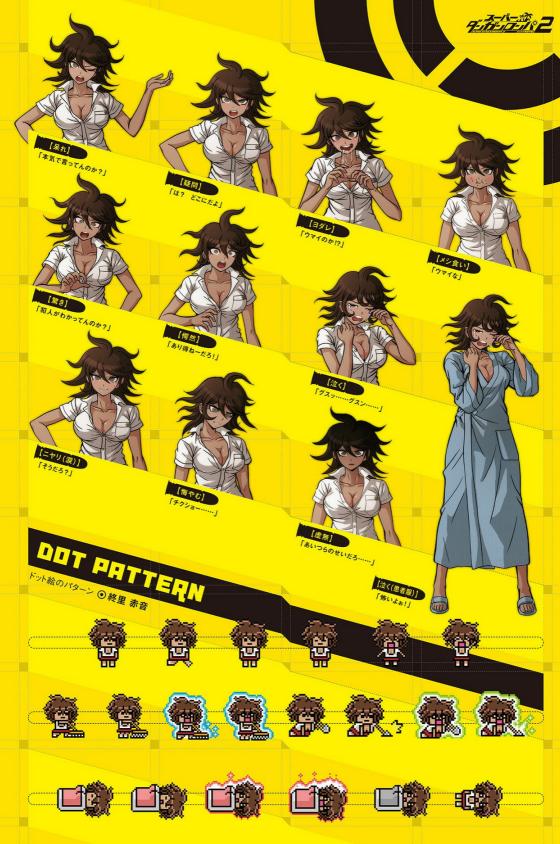
【顔逸らし】
「わかんねーけどよぉ」

【やられ】
「オメー、ツエーな」

【ワクワク】
「ブチのめしてやんよ！」

【謝り】
「頼むッ！」

【匂う】
「臭せーぞ？」

CHARACTER PROFILING

Akane Owari

人物プロファイリング◉終里 赤音

AKANE OWARI ◉終里 赤音

CHECKPOINT 髪

奔放な性格そのままに、あちこち向いているラフな髪。こだわりのスタイリングでもなんでもなく、おそらくは単なる寝グセ。

CHECKPOINT スタイル美人

小泉絶賛の健康美。体操競技に限らず、スポーツでは胸の大きさがネックになることも多いというが、終里ならそんなハンデもパワーと運動神経とで補うのだろう。

CHECKPOINT パンツ

競技のときにレオタードの下に身につける、サポーターを兼ねた実用的な下着。適度なフィット感は「バトる」のにもぴったり。

CHECKPOINT スカート

かなり短めのプリーツスカート。動き回るたびに下着がのぞく。ただし本人はごほうび代わりに自ら見せてくれるくらいなので、チラ見えも一向に気にしていない。

CHECKPOINT 裸足

革靴でも靴下は身につけない素足派。昨今はチョイ悪オヤジの「素足でローファー」が流行っているが、彼女の場合はおそらく貧乏暮らしの習慣が抜け切らないだけ。

LOVE 麦飯パック

米と大麦を混ぜた麦ごはん。レンジで温めればすぐに食べられる便利さは終里にうってつけ。

LOVE 希望の乾パン

希望ヶ峰学園のマーク入りの非常用食品。歯ごたえと味わいに終里ならずとも隠れたファン多し。

LOVE スパイ・スパイク

スパイのように俊敏に動けるスパイクで、通称「スパスパ」。「バトる」ときにもってこい。

HATE ミレニアム懸賞問題

難解な数学の問題集。懸賞金は魅力だが、勉強がからっきしな終里には手も足も出ない。

モノミ先生のRoomCheck! 終里さんのお部屋編

えーと……。女の子のお部屋とは思えない、終里さんの個室でちゅ！ 見ればわかりまちゅが、食べたあとの空き缶やらプラカップだらけでちゅ！ これは困りまちたよー。おろおろ。

Check Point! A

もしやこのヤカンは直接口をつけて水でも飲むつもりなんでちゅかね？ 炊き出し用の巨大な釜も見えまちゅよ……。

Check Point! B

スケボーやリュックといっしょに、米俵がありまちゅね。食への備えは万全でちゅけど、なんともワイルドでちゅねえ。

Check Point! C

なぜか信楽焼のたぬきでちゅ！ 最近は女性に配慮してか下腹部のアピールが控えめなものも増えているらちいでちゅよ！

Check Point! D

潔いくらいの布団っぷりでちゅねえ。片付けが苦手な人は、これくらいシンプルなインテリアがいいのかもしれまちぇんね！

【終里赤音の素行調査】

No
Date

KEYWORD
――関連する重要語句

体操の資質

小柄で華奢な選手が多い女子体操界にあって、異色のダイナマイトボディを誇るのもさることながら、くり出す技の数々も型破りで、身体能力の高さだけを頼りに演技する、破天荒な選手として知られる終里。そんな彼女の人並み外れた身軽さは、あまりの貧乏暮らしのために、他人のものに手を出しては逃走することをくり返すうちに身につけたものらしい。一歩間違えば「超高校級の泥棒」として入学していたのかも。

約7人の弟妹

終里とともに暮らすのは年端もいかない弟妹たち。大人の事情が込み入っている終里家ではすでに何度も父親や母親が入れ替わり、そのたびに弟妹が増えてきた。体操のコーチに見出されて実家を出るときに、自分を慕う彼らを引き取ったらしいが、それぞれの血のつながりどころか正確な顔ぶれさえわからないようで、ゆえにその数「約」7人。姉としての責任感はすばらしいが、ここまで適当でいいものだろうか……。

戦闘民族

強そうな人間を見るや戦いの血をたぎらせる終里は、澪田に言わせると「困った戦闘民族」。暇さえあれば「バトる」口実を探し、「まとめてぶっ潰す」、「逃げられなきゃ戦うまでだ！」と喧嘩っ早い姿を何度も披露するだけでは飽き足らず、「ぶん殴られたくなかったら、大人しくオレにぶん殴られろ！」とハタ迷惑なことまで言い出す始末。その才能を弐大に認められてからは、「コロシアイ」の最中にあっても実戦さながらのトレーニングを欠かさないという徹底ぶりで、戦いを心底愛する本能には脱帽。

のちには「ミニ弐大」の激励を受けて、やっぱり毎日のトレーニング。バトルはもはや彼女のライフワーク。

SAYING
――関連する重要な台詞

「メシさえ食えれば餓死してもいいから！」

食べるべきときに食べるものがない。それは普通の人間でさえ平常心を失う状況で、食欲がいかに人間の生存に関わる重要な命題であるかを示している。三度の食事を何よりの生きがいにする単純な終里にとっては、そうしたモノクマの陰謀は拷問にも等しく、こんな無茶な言葉も彼女らしいと言える……かな？

「安心しろ、パンツはキレイだからさ」

ビーチハウスの密室の謎に挑むため、終里は日向とともに探索を開始する。ところで高いところを調べるとき、女性である終里が日向に肩車される役割になるところまでは納得だが、あけすけに下着の話まで出てくるのが、彼女の屈託のなさ。そんなこと言われたらかえって意識して困る……と言いたくなるのは日向だけじゃない！

「煮るなり焼くなり脱がすなり……好きにしろッ！」

「煮るなり焼くなり」というのはよく聞くが、なぜそこで脱ぐ話が出てくるのか！ と耳を疑うこのセリフ。家計を助けるためにと、義理の母親の愛人らに乞われていかがわしいアルバイトに精を出していた過去があるらしく、その経験から普通の高校生とはちょっとズレた貞操観念を持ってしまったようだ。ちなみに「胸枕」をエサに勝負を挑まれることもあるが、誰もが認める豊満な肉体がごほうびとあらば、文字どおり死ぬ覚悟でバトってみる価値はきっとある！

◉終里赤音の人物評価

単純明解な人柄でみんなから愛される終里。流血沙汰は日常茶飯事なので、彼女といっしょにいると痛々しい光景には事欠かない。

難易度の高いゲームだけど……
クリア目指して頑張ろうね

七海 千秋

ナナミ チアキ

Chiaki Nanami

氏名	ナナミ チアキ 七海 千秋
一人称	私
ログセ	……と思うよ／ふあ～あ
特記	超高校級のゲーマー

身長	160cm	体重	46kg	胸囲	88cm
血液型	O型	誕生日	3月14日(魚座)		
好きなもの	ゲーム(クソゲー含む)				
嫌いなもの	目覚まし時計				
出身校	—				

どんなジャンルのゲームもこなす「超高校級のゲーマー」。脳内でシミュレートしないと会話もままならない性分と言いながら、初対面の人間とのやりとりをゲームをしながらこなすほど、ゲームに対する集中力と優先度が高い。いつでもどこでも眠くなるタイプで、「コロシアイ」が起こる危機的な状況でも、気を抜くと船を漕いだりよだれをたらす、おとなしそうな見た目に反した剛胆ぶり。

CV Character Voice

花澤 香菜

COMMENT▶ 「七海千秋」はゲーム開始早々から、つかみどころがないキャラクターですね。仲間からも、「何を考えているのかよくわからない」って思われていそう。でも物語が進むにつれて存在感が増していくのが、彼女の最大の魅力です。もちろん、ほかのキャラクターも負けず劣らず個性的で、みんな等しく好きになってしまいます。インパクトの強いキャラクターたちと、驚きの連続であるシナリオや演出、そのどちらも楽しんでいただきたいです。

フード付きの薄手のカーディガン
サイズは大きめ

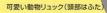
可愛い動物リュック（頭部はふた）

フード

ヘアピン
（レトロゲーム「ギャラオメガ」）

リュック

カーディガンのマーク

CREATOR'S COMMENT

好感度の高い、「透明な彼女」

こんなゲーム好きの女の子がいたら仲よくなりたい……。そんな気持ちを前面に押し出していったキャラクターです。カワイイけどちょっとズボラ、でもそこがまたいい！　と思えるように作りました。「七海千秋」の名前や響きは、キャラクター性だけでなく名前のイメージにも、透明感を出したいという意向によるものです。また彼女には「千」の文字を使うべきだろうというのも、この名前の由来のひとつです。（小高）

初期イメージは「前作メンバーの妹」

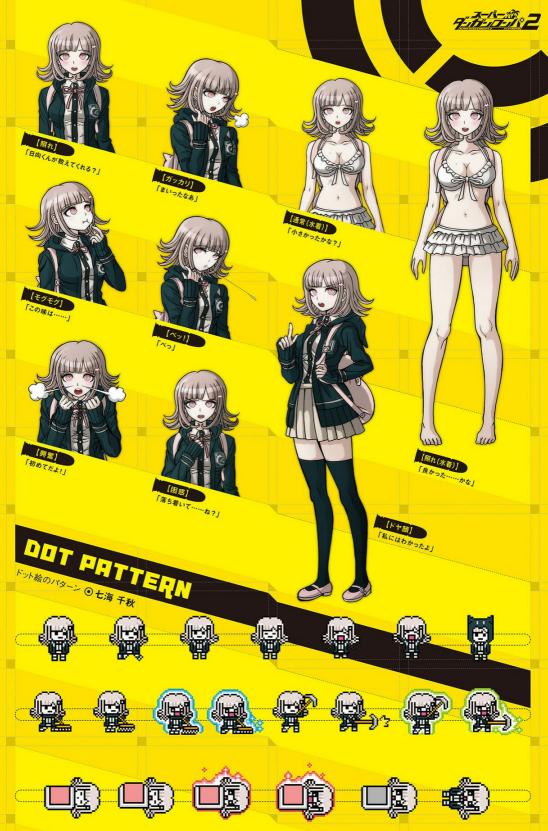
当初、七海の立ち位置を担う枠は、前作の登場人物のひとりである不二咲千尋の実の妹を配置するという案でした。ですがデザインもそのまま不二咲を踏襲してはつまらないということで、いくつか別案を出しました。その後、ストーリー上で不二咲の妹という設定がなくなり、デザインの面にも反映され、現在の七海になっています。ほかのキャラクターも同様ですが、初報（369ページ）の段階ではデザインも流動的で、現在と比較すると若干の変更点が見られます。七海の場合もフード付きのカーディガンは、もともとは狛枝でボツになった「悪魔のパーカー」のフード部分を活かそうと追加し、ゲーマーならではのドット絵風の目玉をつけたことで、現在のデザインができあがった、という変遷をたどっています。（小松崎）

FACE VARIATION

Chiaki Nanami
表情のバリエーション ◉七海 千秋

【照れ】
「日向くんが教えてくれる？」
【ガッカリ】
「まいったなあ」
【通常（水着）】
「小さかったかな？」
【モグモグ】
「この味は……」
【ペッ！】
「ぺっ」
【興奮】
「初めてだよ！」
【困惑】
「落ち着いて……ね？」
【照れ（水着）】
「良かった……かな」
【ドヤ顔】
「私にはわかったよ」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿七海 千秋

CHARACTER PROFILING

Chiaki Nanami 人物プロファイリング◉七海 千秋

CHECKPOINT
ゲーマーリュック
そこはかとない脱力感の漂うネコリュック。なんでも詰め込めて型崩れの心配がないきんちゃく型のタイプは、汎用性があって便利。

CHECKPOINT
シャツ
合わせの部分のみ別配色になっているさっぱりとしたデザインのシャツ。清潔感があっていかにも学生らしいが、どこの学校の制服なのかは、じつは誰にもわからない。

CHECKPOINT
ストラップシューズ
上履きにも似たピンクのストラップシューズ。見た目のかわいさと履きやすさを両立した、女子学生に人気のデザイン。膝上まで覆うニーハイソックスがベストマッチ。

CHECKPOINT
フード
不安なときや困ったことがあると無意識のうちに被っている。何かのゲームキャラクターをデザインした、かわいいフード。

CHECKPOINT
カーディガン
南国ジャバウォック島でも、いつも羽織っているカーディガン。大きめサイズをざっくり着て、指先だけが見えている状態に、フェティシズムを感じる人間は少なくないとか。

CHECKPOINT
パンツ
絵に描いたようなピンクの水玉と思いきや、じつは8ビットなドットパターン。レトロでモダンなかわいらしさと言えば聞こえがいいが、見えないところまで徹底したゲーム脳。

LOVE ♥ 超技林　第二版

あらゆるゲームの裏技が記された、ゲームファン必読の書。凶器になりそうな厚さが特徴。

LOVE ♥ ハンドパワーグローブ

古きよき時代を偲ばせる、手袋型のゲームコントローラ。独特の操作感に七海も興味津々。

LOVE ♥ ドライビングニトロ

車の運転シミュレーターになっているおもちゃ。レースゲームの原点に思わず胸躍る。

HATE ✕ クマの髪飾りの少女

カリスマギャルを題材にした写実絵画。どことなく漂う絶望的なムードが七海は苦手。

モノミ先生の RoomCheck! 七海さんのお部屋編

学校から帰ったら即ゲーム！　な男の子のお部屋みたいな、七海さんの個室でちゅよ。散らかっているワケではないでちゅけど、なんだかちょっとごちゃごちゃしてまちゅねー？

Check Point! A

テレビを勝手に動かして、ゲーム機をいくつもつないでまちゅね。ハードに囲まれてると安心するってやつでちゅよね。

Check Point! B

ゲーム好きが行き過ぎると、筐体を買っちゃうんでちゅよね……。側面のモノクマアイっぽいマークが禍々しいでちゅよ！

Check Point! C

ほわわっ!?　制服姿の女の子がモノクマ相手に戦ってまちゅよ！　これは映画でちゅかね？　あちしもがんばらなきゃでちゅよ！

Check Point! D

おやおや！　タオルケットが起きっぱなしのまんま、丸まってまちゅよ！　女の子なんでちゅからきちんと畳んでくだちゃいね！

【七海千秋の素行調査】

No
Date　　.　　.

KEYWORD ――関連する重要語句

ゲームマニア

ゲーム好きの七海の思考は、すべてゲームを基準にできている。「じょう髭の禿げたおっさんになったジャバウォック公園の像」の話は『トリオ・ザ・パンチ』、「わたしのぼうけんはこれでおわってしまった」のセリフは『シャドウゲイト』、「天狗と自由の女神がバトル」する『暴れん坊天狗』など、興が乗ると会話のほとんどで実在のゲームが引き合いに出されるので、知らない人間は置いてけぼりに……。彼女の知識や思考が捜査に役立つのは事実だけれど、マニアと話すのって結構疲れる!?

モノクマが作った、往年の名作『トワイライトシンドローム』の復刻版も、彼女のアドバイスで真相解明。

ポイントゲッター

全員の力を合わせて挑む学級裁判と言えども、実際は数人のブレーンが牽引する形になるのが必定。絶望的な舞台をお膳立てするモノクマに言わせれば、七海は狛枝と並んで活躍する「ポイントゲッター」らしい。確かに的確な指摘で日向が解を導き出すのをサポートしてくれるのは頼もしいけれど、肝心なところで「それは違う！　……と思うよ」とボケられると力が抜ける！

七海と父親

七海の唯一の家族である父親は、天才的な腕を持つプログラマー。しかしちょっと極端な子育てをした結果、七海は普通の高校生なら当然知っているはずの一般常識が抜け落ちた娘に育ってしまった。親の背中を見て子は育つというけれど、「ひな祭り」や「乳しぼり」を教えずに娘を育てた父親って、一体どういう人物なの？

七海とモノミ

モノクマの嫌がらせに負けず「先生」として奮闘しているモノミは、日々の指導記録を絵日記にして残している。そしてウサギだけに字が書けないという欠点は、密かに七海が助けてやっているとか……。どことなく抜けている印象の女子ふたり、気が合う部分があるのかな？

子供の落書きのような「絵日記」。女子高生と先生が協力した結果がこれだなんて頼りない!?

SAYING ――関連する重要な台詞

「たとえば……原作はバッテリーな野球マンガが横スクロールのアクションゲームになったみたいな……それくらい不自然なんだよね」

……と力説されてもまるでわからないこの言葉。謎の遺跡の違和感をかみ砕いて説明しようとする心遣いはありがたいが、肝心なところでまたもゲームを引き合いに出されて、まわりの仲間は目が点になったり、もはや聞いていなかったり。原作からの強引なジャンルのねじ曲げ、昔のゲームでは確かによく見られたかも!?

ゲームと名のつくものに囲まれるだけで幸せ。でもみんながそんなに詳しいわけではないよ……。

「海でみんなでやろうと思って、ボードゲームなんかも持って参りました！」

女子限定の海水浴にやってきた七海が持参したのは、お弁当代わりのアイスクリームと、ビーチとはまったくミスマッチなボードゲーム。アイスクリームのほうはまだしも、プライベートビーチで遊ぼうというときにゲームを持参してしまう七海の意気込みには感服です。

「実はあんまり得意じゃないゲームもあるんだ」

超高校級のゲーマーが「敷居が高い」と言うゲーム、それは「恋愛シミュレーション」。人の感情を推測したり考慮するのが苦手なため、それを模したゲームも難易度が高いと感じてしまうらしい。日向や仲間たちと親しくなる方法を、恋愛シミュレーションさながらに選択肢で考えているうちは、「攻略」はまだまだ先みたい。

◉七海千秋の人物評価

一日の大半はうとうとしている七海は平たく言えば人畜無害。自分が得意なゲームの話になると俄然元気になるのはマニアの常道。

ソニア・ネヴァーマインド

Sonia Nevermind

モチのロンです！
よきにはからってくださいい！

ヨーロッパの小国・ノヴォセリック王国からの留学生で、「超高校級の王女」の名が示すとおり、由緒正しい本物の王族。物腰は柔らかく気品と愛嬌を持ち合わせた、絵に描いたような王女様だが、普通の高校生らしい生活にもあこがれている。日本好きが高じて来日を果たしただけに、日本文化の知識は並々ならぬものがあるが、その大半はかなり時代遅れかつ多大な偏りあり。また麗しの見た目とは裏腹にオカルトやカルトが大好きで、田中とは何かにつけ気が合う様子である。

氏名	ソニア　ネヴァーマインド ソニア・ネヴァーマインド
一人称	わたくし
口グセ	～ですわ／まあ！／褒めて遣わします！
特記	超高校級の王女

身長	174cm	体重	50kg	胸囲	83cm
血液型	A型	誕生日	10月13日（天秤座）		
好きなもの	オカルト、日本				
嫌いなもの	梅干し				
出身校	インユーテロ校				

CV Character Voice

荒川 美穂

COMMENT▶ 「ソニア・ネヴァーマインド」の特徴と言えば、何と言っても意外性。見た目はキリッとしたお嬢様なのに、じつはとても情に篤いタイプ。そしてギャグのセンスはどこかずれているという驚きの一面は、すでにご存じのとおりです（笑）。ゲームの中でも魅力たっぷりなのですが、個人的にもこういう女の子は好感が持てるので、とても楽しんで演じました。ほかのキャラクターも本当に個性的で、プレイするみなさんにもきっと楽しんでいただけると思います。

設定画

ジャンパースカートに
ベルトを

初期設定画

「王女」設定が生んだギャップ萌え

ソニアは「超高校級の王女」ということで、ただのお嬢様に収まってしまわないように注意しました。その結果、常識はずれな部分やカルチャーギャップが前面に押し出されて、ご存じのようにわけのわからないことを言う、おかしくもかわいらしいキャラクターとして描くことができたのだと思います。一般的にキャラクター描写については、当初から方向性が確立し、明確な設定に基づいて描写していく場合もありますが、彼女についてはとくに、シナリオを執筆する中で人物像や性格設定を固めていったと言えるでしょう。いつもは温厚でおっとりしていますが、そのぶん感情的になると意外性が垣間見えてグッと来ますね。ちなみに姓の「ネヴァーマインド」は、敬愛するニルヴァーナのアルバム名から取りました。（小高）

お嬢様イメージと豊かな喜怒哀楽

「外国のお姫様」というコンセプトでオーダーされ、珍しくデザインのイメージも初期から指示があったキャラクターが彼女です。最初はもっと小柄で制服もワンピース型のデザイン、いわゆる海外のお嬢様学校の令嬢というイメージでした。ですが小柄だと西園寺と被ること、またそうしたかわいらしい制服で身長だけ長身に変更しては、いまいち似合わないということで、制服のほうを一新したものが現在のソニアのデザインになりました。登場人物の中でも表情が豊かな部類のキャラクターで、「期待」や「やる気」の表情パターンはとりわけ気に入ってます。（小松崎）

Super Dangan Ronpa2
SDR2
SONIA NEVERMIND
FACE VARIATION
Sonia Nevermind
表情のバリエーション ◎ソニア・ネヴァーマインド
【通常】
「褒めて遣わします」
【真剣】
「でかしましたよ！」
【笑顔】
「素敵です！」
【笑顔(困り顔)】
「めんごですわ」
【期待】
「ワオッ！」
【思考】
「そうですか……」
【深刻】
「うっかり八兵衛です」
【疑問】
「そうなんですか？」
【やる気】
「がってん承知の助です！」
【意見】
「モノクマさんの仕業です！」
【困惑】
「どうしましょう」
【女王】
「よきにはからえ！」
【期待(キラキラ)】
「お顔がモンブランです」
【驚き】
「大変です日向さん！」
【驚き(小)】
「知りませんでした！」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◎ソニア・ネヴァーマインド

CHARACTER PROFILING

Sonia Nevermind 人物プロファイリング◉ソニア・ネヴァーマインド

CHECKPOINT
ブローチ
胸元のリボンは大粒のサファイアブローチで留めて。これぞ王族のファッション、押しも押されぬ気品を感じさせる。

CHECKPOINT
髪
美しい金髪はサイドパートをふたつにわけて三つ編みにし、カチューシャのように頭部にくるりと巻き付けるスタイル。得も言われぬ気品を感じさせる。

CHECKPOINT
スカート
ふんわりとした膨らみはある程度なら縫製で作れるが、パニエと呼ばれるアンダースカートを着用するといっそう綺麗なシルエットに。彼女のスカートの下はどうなのか、そんな邪推も吹き飛ばす、高潔な気品を感じさせる。

CHECKPOINT
リボン
いかにも高級そうな光沢ある素材に、これまた有無を言わさぬいくつものダイヤモンドが輝く。誰もがうなずく気品を感じさせる。

CHECKPOINT
パンツ
控えめなレースづかいが愛らしい、最高級の下着。最後の砦たるアイテムだけに、文句のつけようのない気品を感じさせる。

CHECKPOINT
パンプス
少しヒールがあることで、女性の足は劇的に美しく見える。とは言うものの、スタイルのよいソニアにはそんな必要などないであろうに、ダメ押しの気品を感じさせる。

LOVE クグロフ
マリーアントワネットの好物。パンがなければこれを食べればいいとはソニアの弁。

LOVE 純色ジーパン
太陽に向かってほえ、殉職した刑事のジーパン。泥臭い男くささが彼女のマニア心をくすぐる。

LOVE オカルトフォトフレーム
撮影したデジタル写真を、自動的に心霊写真風に加工する写真立て。オカルト好きに大ウケ。

HATE 葉隠流水晶
テープで修復した、超高校級の占い師愛用の水晶玉。うさんくささにソニアもがっかり。

モノミ先生のRoomCheck! ソニアさんのお部屋編

あらー！ なんとも豪華なお部屋でちゅねえ！ ミナサンと同じコテージの一室とは思えまちぇん！ さすが王女様って感じの、いかにも高級感あるインテリアに、目がくらみまちゅよー！

Check Point! A
お部屋の一角にはドレッサーがありまちゅね！ おそろいのスツールもついてて、とってもロマンチックでちゅねえ。

Check Point! B
手前のソファは「シェーズ・ロング」という、足を伸ばせる長椅子でちゅよ。ヨーロッパの貴族は昔から愛用してまちゅよね！

Check Point! C
天井にはクリスタルガラスのシャンデリア、サイドテーブルにはティーセットもあるでちゅ。きらびやかでちゅねえ！

Check Point! D
ベッドは作りつけのものでちゅが、カーテンはレースのものに換えてありまちゅよ！ とってもお姫様テイストでちゅ！

【ソニア・ネヴァーマインドの素行調査】

No
Date

KEYWORD
——関連する重要語句

ノヴォセリック王国

ソニアの母国であるノヴォセリック王国は、金融事業と観光が国家を支えるヨーロッパの小国。王家は古くよりさまざまな智略をめぐらして、大国の侵略から王国と国民を守り、独立を保ち続けてきたという。ソニアの居城を始めとした歴史遺産や自然も多く残され、名産はワインとチョコレート。しかしこうしたロマンあふれる姿を持つ一方で、「小学生でも戦車くらいは乗りこなす」、「集合時間の13分前に来ないと厳罰に処される」など、ちょっと物々しいエピソードも。侵略の歴史の上に成り立つヨーロッパにおいて、小さな国ならではの生き残る知恵が、王女ソニアの価値観にも影響を与えている？

マカンゴとスコング

ノヴォセリック王国の文化には、日向たちには聞き慣れないものも多い。その最たるものが「マカンゴ」と「スコング」なる動物にまつわるエピソード。前者は怯えると増える生き物で、恋人と見せ合うことで結婚の証にもなるらしいが、それゆえに年頃の娘さんが人前で口に出すのは恥ずかしいこと、という独特の倫理観で語られている。また後者は怒ると増える性質を持ち、これを食べることは成人への通過儀礼だという。ちなみによく似た名前の「ママンゴ」は、大変にはしたない言葉なので、決して口に出さないこと！

王国の英雄像 ？

ノヴォセリック王国には王女とともに「マカンゴ・オブ・ゴールド」を自在に振り回し、王国に秩序と繁栄っぽい雰囲気をもたらす、と言われる英雄降臨の言い伝えがあるという。そして勇者の容貌とは、「白きシャツをまといて危機を察知するアンテナを持ち、特徴のない顔で、南国の地に降り立つべし」というもの。なんだかまるで日向そのもののようにも聞こえるけれど、彼は本当に黄金のマカンゴを捕まえ、ソニアの夫としてノヴォセリック王国に君臨するのか!?

SAYING
——関連する重要な台詞

「とんだ吸った揉んだでしたね」

モノクマに裏切り者の存在を暴露され、振り回されっぱなしの一日を、慣用句で表現してみせるソニア。異国の言語に堪能で、難しい言い回しも知っているのは認めるが、文字に表わしたとたんに花村を喜ばせるだけのセリフになっているのを、果たして本人は承知の上なの!?

「……本当にめんごですわ」

今どき中年諸氏の「オヤジギャグ」にも使われないようなこのセリフ、ソニアにしてみれば「ゲロゲロ」だの「マンモス～」だのと同じで、現役真っ只中の「ナウい」言葉。そんな彼女の中では、若者と言えば「羽根つき扇子とボディコンでゴーゴーやランバダを踊る」し、驚くべき事件は「ウルトラC」で、何かというと「鼻血ブー」らしい。ビキニを期待したところがウエットスーツで登場されたあげくに、こんな風に謝られてしまったら、言葉を返す気力も失せる？

「それは……困りましたね……わたくしの血では入場料にならなそうです」

モノクマランドのアトラクションに触発されて、「地獄遊園地」の話で盛り上がる田中とソニア。入場料は「処女の血」だと、冗談とも本気ともつかないいつもの面持ちで持ちかける田中に、ソニアはいかにも残念そうな顔でこう答える。そのつぶやきを聞きつけた左右田の動揺たるや、想像するにあまりある！　全世界のソニアファンを震撼させた事の真相やいかに!?

◉ソニア・ネヴァーマインドの人物評価

異文化交流が間違った方向に進んでいるが、それも含めて仲間と打ち解けているソニア。ジャンルによってはいちばんの日本通!?

西園寺 日寄子

サイオンジ ヒヨコ

Hiyoko Saionji

「超高校級の日本舞踊家」として国内外で高い評価を受けている日本舞踊界の期待の若手。高校生とは思えぬ幼い容姿と声とが倒錯的な魅力となり、日本舞踊では珍しく、多くの若い男性ファンを獲得する。自分が価値なしと判断した相手はとことんないがしろにするという、あどけない顔からは想像もつかない残酷な面も持ち、仲間を容赦なくこき下ろすが、小泉だけは無邪気に慕っている。

CV Character Voice

三森 すずこ

COMMENT▶ かわいいのに性格に難あり、口汚いセリフが圧倒的に目立つ「西園寺日寄子」。相手に向かって「ゲロブタ」だなんて、友だちになりたくないタイプ……なんて思われてしまいがちですが、普段演じることのないセリフがつぎつぎに登場するのでとても新鮮で大興奮でした（笑）。もともとミステリーや推理小説が好きなこともあり、収録の場でもドキドキ、ハラハラしっぱなしで、演技のうえでもとりわけ感情移入できたのではないかと感じています。

氏名	サイオンジ ヒヨコ 西園寺 日寄子
一人称	わたし
口グセ	クスクスッ……／バカ／おにぃ、おねぇ
特記	超高校級の日本舞踊家

身長	130cm	体重	31kg	胸囲	64cm
血液型	B型	誕生日	3月9日（魚座）		
好きなもの	ぷちぷち				
嫌いなもの	お説教、すっぱいもの				
出身校	金光女子学院				

設定画

振り袖に変更

帯は簡単な蝶々結び

初期設定画

着物柄

帯柄

帯線

帯

着物柄のパーツ

かわいさと憎らしさの同居

本音をずけずけと口に出す西園寺の人物像には、同じタイプのキャラクターとして『1』のセレスを思い起こさせる部分があります。ですが西園寺の場合はセレスと異なり裏表がない、むしろ裏を堂々と表に出してくるキャラクターという立ち位置になっています。悪態をつく場面が多く想定されるので、かわいらしさと憎たらしさの振り幅に注意しました……が、ビジュアルと声優さんの声質の影響か、言っていることのほとんどが裏ばかりになってしまいました。とはいえ、清々しいくらいの悪口は、シナリオを書いていてストレス発散になりましたね。名前については日本っぽい名字とお菓子系の名前というコンセプトで名付け、和服を着用しているのもそうしたイメージを踏まえ、デザイン面でのインパクトを重視して設定しています。（小高）

和風のサイコトロピカル

西園寺のデザインのベースは初期からほとんど変わらず、当初から和服を着ていました。ですが色合いがもっとシックだったため、「サイコトロピカルが足りない！」との指示を受け、明るい色で構成し直したのが現在の西園寺です。シナリオを執筆した小高の内面がとても反映されているキャラクターだと思います。（小松崎）

HIYOKO SAIONJI
HIYOKO SAIONJI
◉西園寺 日寄子
【通常】
「西園寺日寄子って言うんだー」
【睨み】
「使えねーな」
【怒号】
「何言っちゃってんのかなー！」
【怒号（涙）】
「死んじまえ！」
【疑問】
「低脳の分際でー？」
【ぶー】
「つまんなーい」
【ブークスクス】
「ププッ……」
【大はしゃぎ（涙）】
「わーい！」
FACE VARIATION
Hiyoko Saionji
表情のバリエーション ◉西園寺 日寄子
【大はしゃぎ】
「きゃははっ！」
【驚き】
「あれー？　いたんだー？」
【笑顔】
「アリつぶそうよー！」
【覗きこむ】
「ゴミカス女の分際で」
【悪い顔】
「バカだよねー」
【推理】
「使ってあげないとね」
【笑顔（裏）】
「せいぜい長生きしてねー！」

【落ち込み】
「どうしよう……」
【取り乱し】
「冗談じゃないよー！」
【泣き】
「ううっ！」
【リアクション】
「何なのさ！」
【唖然】
「わたしじゃない！」
【ぷいっ】
「知らなーい」
【ぷいっ(照れ)】
「……おにいだけだよ」
【大泣き】
「びえええええええ！」
【てへぺろ】
「てへっ★」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿ 西園寺 日寄子

CHARACTER PROFILING

Hiyoko Saionji 人物プロファイリング◉西園寺 日寄子

HIYOKO SAIONJI ◉西園寺 日寄子

CHECKPOINT
髪飾り
緑の縮子織リボンにネコ。国内外の舞台で舞を披露する、公のスタイルのときでも、髪飾りには必ずネコをつけている。

CHECKPOINT
帯
帯の結び方は多種多様だが、こちらはかわいらしい「蝶結び」。結び方も比較的簡単な部類に入るというが、それでもうまくいかないのが、さすが不器用な西園寺クオリティ。

CHECKPOINT
着物
着付けや手入れの難しさから敬遠されがちの、日本特有の衣服。和の伝統を重んじる西園寺は普段から身につけているが、自分で着られないのはヒミツ。

CHECKPOINT
ツインテール
頭の鉢の部分でふたつにわけた髪型。幼な顔の西園寺にはよく似合うし、物好きなファンに受けるとわかってやっている。

CHECKPOINT
パンツ
西園寺の体型に合うジュニア用の下着。男性ファンの心を掌握する術を知っている彼女のこと、これも計算のうちなのだろうか。

CHECKPOINT
足
普段は足袋を身につけず素足に草履。かわいい容姿とは裏腹に、アリをぷちぷちと踏みつけたり、カニを蹴り殺したりしている。

LOVE ♥ **風呂敷バック**

近ごろ流行りの風呂敷バッグ。伝統を重んじる西園寺にとっては昔ながらの愛用品。

LOVE ♥ **疾駆守扇子**

読み方は「しっくすせんす」。所持する者は霊と会話ができる。舞のときの小道具に。

LOVE ♥ **懐紙"十幕目詩録"**

懐に携帯すれば、和菓子を取り分けるときに大活躍。ざわ……ざわ……した手触りが特徴。

HATE ✕ **ジャバ・ザ・フロッグ**

ジャバウォック島に生息するカエル。西園寺ならずとも「キモーイ! 何これ!!」と叫んでしまう。

モノミ先生の RoomCheck! 西園寺さんのお部屋編

今どき珍しい純和風のインテリアでまとめた、西園寺さんのお部屋でちゅ! 南国のジャバウォック島で味わうわびさびというのも、とってもステキでちゅ! 思わず身が引き締まりまちゅよー!

Check Point! A
えーと……。勝手に茶室の炉が切ってありまちゅよ……? 無断で器物損壊なんて、西園寺さんらしいでちゅねえ。

Check Point! B
鏡は和家具の座鏡台でちゅね! おばあちゃんのおしろいが似合うような、懐かしい感じがいい雰囲気でちゅねえ。

Check Point! C
バスルームの目隠しも和風のついたてでちゅね。洋風の仕切りとちがって、風を通すのがいいところなんでちゅよ。

Check Point! D
窓はすべて障子になってまちゅよ。太陽の光が柔らかく差し込むので、落ち着いたムードが演出できまちゅ!

【西園寺日寄子の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

和菓子は芸術

日本の伝統文化を継承しているという自負を持ち、またそれらを本心から愛して止まない西園寺。大好きなお菓子の分野についてもそれは同様で、金平糖や組飴、和三盆の打ち物など、職人芸で生み出される品々を「芸術」とまで褒め讃える一方、スナック菓子やクッキーは、彼女に言わせると「バカの食べ物」になるらしい。しかしレストランの朝食を嫌がって毒々しい色のグミばかり口にしている様子などは、大いに矛盾するようにも思えるのだが、そこには凡人が預かり知らぬ、彼女なりのルールがあるのかな!?

朝食のグミはイチゴ、メロン、マスカット、オレンジのフレーバー。落ちていた黄色は何の味？

超高校級の不器用

優雅な舞では右に出る者のいない西園寺だが、それ意外のことごとくにおいて、超高校級の不器用さを披露する。着物の着付けに難儀して風呂に入るのをあきらめてしまうくらいならいっそ洋服にすればいいと思うが、そこは日本美に格別の思い入れのある彼女のこと、絶対に譲れない一線のようだ。見上げた心意気だけれど、プライドが高いって大変だなあ。

西園寺家の裏の顔

日本舞踊の家元として伝統を守り続けている西園寺家。しかしその華やかな活躍の裏には数々の陰謀が渦巻き、西園寺自身も靴に剣山を入れられたり、布団にネズミの死体をばらまかれるといった数々の嫌がらせを何度も経験してきた。また家元争いともなれば、舞台の照明を落とされたり、食事に毒を盛られたりなどが日常的に行われてきたという。幼くして両親と引き離され、現当主である祖母に育てられた彼女が、傍若無人で極度のワガママなのは、苛酷な世界で生き抜くために獲得した強さなのかも。

SAYING ——関連する重要な台詞

「ちょっと、何さー？低脳の分際で文句でもあるのー？」

カワイイ顔とは裏腹に性格の悪さはピカイチの西園寺。いかに「超高校級」の仲間が相手だろうが、息をするように暴言が飛び出す。仲間同士の協力を「どうせ……くだらない慰めっこだろうけどさ……」とこき下ろすことから始まり、「あんた達みたいな小賢しいパンピーには話す事なんかないからねー！」と笑い飛ばしつつ、小心者の左右田には「最初に犠牲者になるパターンだよ？」、辺古山にはトイレ事件をあげつらって「何言っちゃってんのかなぁ！　このブサキモゲリピー女はさぁ！」などなど、個人攻撃も欠かさない。容赦なしとはまさにこのこと。

「オメーには話してねーよ、ドブス!!」

自分の生き方に絶対の信念を持つがゆえに、西園寺はウジウジしたタイプの人間が我慢ならない。というわけで人の顔色をうかがってばかりの罪木は格好の標的に。「ねぇ、ゴミカス女の分際で、対等な口を利かないで貰える？」、「あーあ、朝からブスの鳴き声なんて聞いちゃって気分悪ーい！」、「そのキモ面見てると、ストレス溜まってゲロ吐きそうになるんだよ」、「オメーには話してねーよ、ドブス!!」とこき下ろしたあげくに、「ゲロブタゴミカス女にプライバシー権なんてある訳ないじゃん！」と全否定。これだけ暴言を吐けるのはある種の才能。

「じゃあ、手は繋いでもいいよね！えへへっ！」

奇特な仲間を虫ケラ同然に見下す西園寺が唯一認める人物、それは小泉。言動も容姿も常識的で、加えて着付けをしてくれたことが決定打に。押しの強さに小泉は少々たじろいではいるものの、さすがの面倒見のよさを発揮し、ふたりの親密ぶりは澪田に「濡れ濡れの百合世界」と言われるほど。端から見ればまるで姉妹みたい？

◉西園寺日寄子の人物評価

口を開くと憎まれ口のオンパレードの西園寺。でも仲間たちは意外にもうまく受け流している。子供っぽい外見だと何でも許される!?

小泉 真昼

コイズミ マヒル

Mahiru Koizumi

あーあ、ケンカばっかり……
まったく先が思いやられるよ……

数々の賞を受賞し、将来を嘱望される「超高校級の写真家」で、とくに人物写真に定評がある。友達思いで面倒見がよく、「コロシアイ」という危機的な状況でもみんなの世話を焼くしっかり者だが、男子に対してはやたらと厳しく、果ては説教まで始めることも。クセのある仲間たちの中ではいちばんの常識人だが、持ち前の正義感が仇となり、過去に起こした事件の記憶がないことに思い悩んでしまう。

希望ヶ峰学園 生徒調査資料

氏名	コイズミ マヒル 小泉 真昼
一人称	アタシ
ログセ	ちょっと！／まったく／あのねえ
特記	超高校級の写真家

身長	165cm	体重	46kg	胸囲	77cm
血液型	A型	誕生日	4月24日（牡牛座）		
好きなもの	一人旅				
嫌いなもの	マナーを守れない人				
出身校	灯林学院				

CV Character Voice

小林 ゆう

COMMENT 「小泉真昼」は、個性的なキャラクターに囲まれた中で、ごくまっとうな感性を持っている、普通の女の子です。とくに女子に対しては思いやりがあって気遣いができる、お世話好きな委員長タイプ。でもそのぶん男子には冷たくて結構手厳しいですね（笑）。身の周りにいそうな等身大の女の子というのが、彼女のいちばんの魅力だと思います。写真好きな彼女らしい、無邪気な「はい、チーズ！」のセリフを、ぜひ聞いていただきたいです。

設定画

赤髪・色白・中肉中背

学校指定の服装
サロペット型

校章は袖、胸、
靴下に刺繍

そばかす

初期設定画

校章

ネクタイ

カメラ

「普通」を最大の魅力に

小泉は「普通っぽい」というところを逆手に取って、それらを特徴に据えたキャラクターです。内面も外見的にも等身大の高校生で、それが個性的なほかのメンバーに混じるとアクセントになっていると思います。「超高校級の写真家」という設定は、ずばりトリックで使うためですね。「真昼」という名前は明るさや熱さをイメージさせ、彼女の人柄をいろいろと想像させます。とても気に入っている名前のひとつです。（小高）

当初の推し、「女性主人公」

『2』制作の極めて初期の段階から、全キャラクターのベースとして作っていたデザイン、それが小泉です。まだ企画そのものがほとんど決まっていない時期に、個人的には本作の主人公を女性にしたらどうかと考えており、当初は「色白で赤毛のボブ」、「それほど美人ではない」という小泉の初期稿を、主人公として提案しました。そのときは即答でボツにされたものの、こうした女性キャラクターの造形はどうしても活かしたくて、最後まで粘って現在のポジションに落ち着き、晴れて小泉というキャラクターが日の目を見ました。周りが濃いデザインのため、普通であることが特徴となった人物です。（小松崎）

MAHIRU KOIZUMI
◉小泉 真昼
Super Dangan Ronpa2
【通常】
「よろしくね！」
【強気】
「男子禁制だから！」
【睨み】
「なんでそういうこと言うのよ」
【閃き】
「いいアイデアかも！」
【テヘヘ】
「教えてあげるからさ」
【呆れ】
「あー、はいはい」
FACE VARIATION
Mahiru Koizumi
表情のバリエーション ◉小泉 真昼
【説教】
「ちゃんとやってよね！」
【推理】
「こういうことなんじゃない？」
【心配】
「まったく……」
【推理(困惑)】
「そういうことなのかなって」
【驚き(小)】
「うそっ!?」
【カメラ】
「ハイ、チーズ！ ……ってね」
【驚き(大)】
「そんな……！」

スーパーダンガンロンパ2
【困惑（小）】
「信じたくないけど……」
【拗ねる】
「どうしたらいいんだろうね……」
【弱気】
「みんな忘れてるんだよね」
【恐怖】
「あり得ないよ……！」
【困惑（叫び）】
「やるしかないよ」
【怒り】
「そんなのダメだよ！」
【照れ笑い】
「撮らせて欲しいんだ」
【照れ】
「しょーがないなあ……」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⦿小泉 真昼

CHARACTER PROFILING

Mahiru Koizumi 人物プロファイリング◉小泉 真昼

CHECKPOINT

ボブヘアー

またの名を「おかっぱ頭」。かつては女児の定番だったが、近年ではカットに工夫を凝らしたスタイルが多数登場し、若い女性のおしゃれな髪型として市民権を獲得。

CHECKPOINT

そばかす

色白の人にはよく見られる優性遺伝の斑点。そばかすでも鼻ぺちゃでも気にしない、そんな風に歌っていた女の子で有名。

CHECKPOINT

ジャンパースカート

レトロな雰囲気漂うジャンパースカートは、出身校・灯林学院の制服。上下がつながっているクラシカルな装いで、自然と品行方正に。

CHECKPOINT

カメラストラップ

重量のあるカメラを安定的に携帯するため着用するストラップベルト。カメラ女子は、自分好みにカスタマイズする一環として、カラフルなストラップを好んで使う。小泉の場合、たすき掛けにしているのが、ちょっとしたこだわり。

CHECKPOINT

パンツ

優等生な小泉からは想像できない、まさかの紐パン。見えないところでオシャレを楽しむのが乙女心というが、意外性はピカいちか。

LOVE ♥ **キルリアンカメラ**

オーラが映る「キルリアン写真」を撮るカメラ。本当はただのコロナ放電だと彼女は知っている。

LOVE ♥ **ジャパニーズティーカップ**

高級ブランド「ロイヤルウッド」製の湯飲み。小泉もシリーズで集める愛好家のひとりなのかも。

LOVE ♥ **仮装のコンパクト**

秘密の呪文を唱えれば目立たない女の子もステキに変身できるメイク道具。女子心をくすぐる。

HATE ✕ **女王の拘束衣**

脱出マジックに使われる拘束具。刺激的な見た目は小泉にとっては生理的にダメらしい。

モノミ先生の RoomCheck! 小泉さんのお部屋編

小泉さんのお部屋はさっぱりと整えられていまちゅね！ 几帳面な性格が出ていまちゅ！ 誰を招いても好感度の高いお部屋でちゅよ！ モノトーンのラグも、くつろぎ感を演出してまちゅー！

Check Point! A

白でそろえたデスクまわりは写真がびっしりでちゅ！ 人物写真じゃないものは、どなたの作品なんでちゅかね？

Check Point! B

デスクやソファテーブルの上に、何冊も本が積み上がってまちゅね。夜遅くまでお勉強してるだなんて、本当に感心でちゅね。

Check Point! C

カメラ道具がいろいろ置いてまちゅねー！ 本体はモチロンでちゅけど、レンズが結構お高いらちいでちゅよ！ ドキドキ。

Check Point! D

おやおや、ベッドの上に謎の茶封筒が置きっぱなしでちゅねえ。大切なものはちゃーんとしまっておかないとダメでちゅよ！

【小泉真昼の素行調査】

No
Date

KEYWORD ――関連する重要語句

男嫌いの優等生

西園寺を始めとして、女子とは仲よく過ごすものの、男子には何かとキツい小泉。だらしなくて何もできない、だから男は嫌だと言うが、その根底には父親の姿があるらしい。家を空けることの多い母親に代わって家族の世話を任されてみたら、父親のだらしない姿が目についた――というのはよくあること。結果、脱いだ靴下を丸めたままでも平気な男連中にうんざりしながらも、世話をせずにはいられないという、少々口うるさい小泉ができあがったワケ。気に入られるには頼れる男を演出するしかない!?

あこがれのお母さん

小泉の母親は彼女と同じくカメラマンだが、こちらは戦場カメラマンとして世界中の戦地を飛び回っている。危険を恐れずに真実を追う凛々しい姿と、映し出される写真とに、彼女は幼い頃からあこがれ、一瞬を切り取り永遠に残すという写真家の使命に共感してきた。その一方で彼女自身があくまで人物写真にこだわるのは、残す以上はかけがえのない時間であってほしいという気持ちから。島でともに暮らす仲間たちにも日々ファインダーを向けているというが、一度でいいから彼女の写真を見てみたい！

女子力

デリカシーのない男子なんかといっしょにいるより、楽しく女子同士でおしゃべりしたいと、小泉は島での暮らしが始まって早々から男子禁制の「女子会」を企画し、女子トークに花を咲かせている。巷でも今や合コンより盛況な女子会、やっぱり女の子はいくつになっても、お菓子とおしゃべりで絆を確かめ合うのが大好きなんです!?

SAYING ――関連する重要な台詞

「残念だけど、もう私の中では、『頼りない日向くん』でインプットされたから」

日向との初対面の場面にて、小泉は彼のまともな見た目に一度はいい印象を抱くものの、いまいちアテにならない様子を看破し、早々に「頼りない男子」認定する。彼女みたいな頭の回転が早い人間からすれば、あれこれと考えをめぐらせるあまりに会話がストップしてしまうなんて、考えられもしないのかも。一方的にやり込める様子は一部始終を見ていた狛枝の言うとおり、「尻に敷いた」貫禄の姿！

「アンタって見るからに"主夫"って感じだもんね」

パーティのために旧館の掃除と片付け、準備諸々を担当することになった狛枝。かなりの重労働になりそうだが、自分が言い出したこともありくじの結果に文句をつけることなく、むしろ楽しそうに取りかかる彼の姿に、小泉はひとことこう言う。気遣いができてマメそうな印象は、たしかに家庭を預かる「主夫」そのもの。実際に旧館の大広間は、即席ながらに楽しいパーティルームとなって、狛枝の努力を誰もが認めるところとなったと同時に、超高校級のカメラマンが発揮した、鋭い観察眼に思わず納得。

「ちょ、ちょっと、日寄子ちゃん……抱きつかないでいいって……！」

着物の帯を結んであげたことがきっかけで、西園寺に親友認定された小泉。自分の欲求を絶対に通す西園寺の押しの強さに圧倒されつつも、世話好きな姉御肌の血が騒ぐのか、結局はすっかり仲よしに。ワガママな妹をたしなめつつも、ちゃんと面倒を見てやる優等生な姉といった姿は、ちょっと背徳感のある女子ワールド!?

ふたりがやりとりしていた秘密の手紙。今さら「勘ぐられないように」だなんて、変な気遣い……？

◉小泉真昼の人物評価

生真面目な性格ゆえに、口うるさいと男子には煙たがられる小泉。でもこのくらいマメなほうが、いい奥さんになるんです！

ゲロブタですみませぇーん！

罪木 蜜柑

ツミキ ミカン

Mikan Tsumiki

人に奉仕することに無上の生きがいを感じる「超高校級の保健委員」。ケガや病気に倒れた仲間を率先して介抱し、「コロシアイ」の検死においては、専門的な知識を活かして事件解明の一端を担う。しかし献身的な姿は世話好きだからではなく、相手に嫌われたくない一心ゆえ。相手の機嫌を損ねないよう、つねに顔色をうかがって立ち回るのが卑屈に見えるようで、西園寺の格好の標的になっている。

氏名	ツミキ ミカン 罪木 蜜柑
一人称	私
ログセ	～ですぅ／えへっ／うゆぅ
特記	超高校級の保健委員

身長	165cm	体重	57kg	胸囲	89cm
血液型	A型	誕生日	5月12日（牡牛座）		
好きなもの	トイレ、アルコールの匂い				
嫌いなもの	大きすぎるもの				
出身校	瑠璃女子高校				

CV Character Voice

茅野 愛衣

COMMENT▶ 第一印象ではおとなしそうな女の子、というイメージの「罪木蜜柑」ですが、実際に演じてみると、びっくりするほどさまざまな感情を抱えていたので驚きました。たとえるならば、それこそどん底から空の彼方まで……（笑）。私自身も興味深く彼女の心理変化を表現しましたし、みなさんにも、そうしたさまざまな罪木蜜柑像を楽しんでいただけるのではないかと思います。個性的なキャラクターに囲まれた中での彼女の活躍を堪能してください。

設定画

髪の毛はいじめられて切られたなごりでいつもざんばら

保険委員なのに
いつもころんだりして
怪我が絶えない

不幸さえギャグになるドジっ娘

罪木のキャラクター設定で目指したのは、「究極のドジっ娘」です。ドジっ娘すぎてウザいほどなのだけれど、つい同情したくなるかわいいキャラクターにしたいと思っていました。それほどの徹底した不幸を目指す彼女の様子たるや、書いている途中で僕自身が思わず同情してしまうほど……。そのほかさまざまなシーンの影響もあってお色気担当だと思われがちですが、僕の中ではあくまでギャグ担当です。「罪木」という名字も左右田や終里と同じく、以前から置いていたネタで、画数の多い字面にしたいということで、名前には果物名を当てています。（小高）

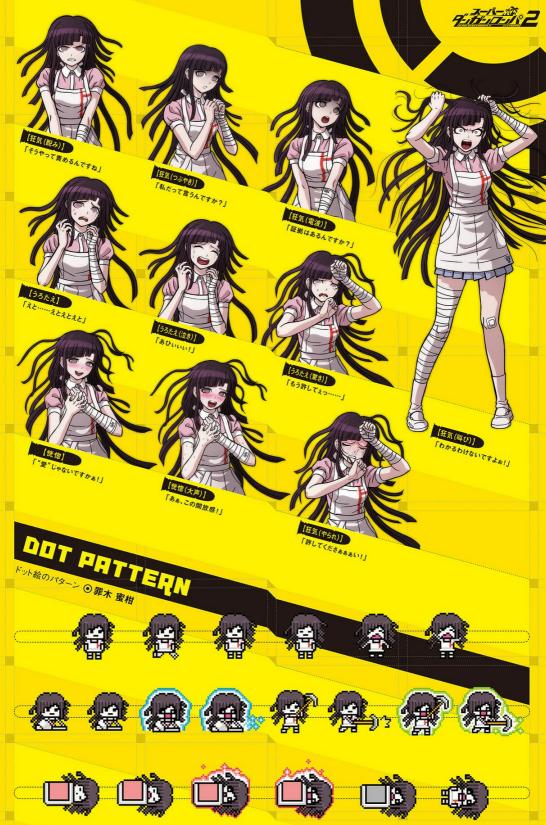
薄幸の原点は「ゾンビ少女」

罪木は当初のキャラクター枠では、「ゾンビ少女」という設定が当てられていました。自分を再生してくれた恋人の脳を肌身離さず手にしている、中国系の少女です。開発途中でその案が変更になり、現在まで続く、つねに怯えたキャラクターになりました。開発半ばでは現在の終里が担っている「貧乏」の設定だったため、生地が半分しかないボロボロのジャージを着ていて、正面から見るとジャージなのに後ろ姿は下着、貧乏の割にはなぜか肉感的というデザインも存在しています。その後、ドジであり得ないほど自虐的な保健委員という設定が固まり、そのコンセプトに基づいたデザインで現在に至りました。とある事情でマスターアップの2週間前にデザインの一部変更を命じられ、パニックになったという、ある意味思い出深いキャラクターです。（小松崎）

Super Dangan Ronpa2
SDR2
MIKAN TSUMIKI
◉罪木 蜜柑
【通常・1】
「……」
【通常・2】
「……あの、えっと……」
【通常・2(涙)】
「どうしましょう……」
【困惑】
「仕方ないじゃないですかぁ」
【驚き】
「はわっ……はわわぁ!!」
【泣く】
「ごめんなさぁあい」
【照れ】
「いーっぱい、しますからぁ!」
【喜び】
「えへへへっ」
FACE VARIATION
Mikan Tsumiki
表情のバリエーション ◉罪木 蜜柑
【主張・1】
「はわっ……」
【主張・2】
「お見苦しいところをっ!」
【パニック】
「ふわぁああんっ!」
【献身】
「お願いします……」
【驚き(大)】
「ひぃ……ふえぇっ!?」
【苦笑い】
「あの……えとですねえ」

CHARACTER PROFILING

Mikan Tsumiki

人物プロファイリング◉罪木 蜜柑

CHECKPOINT
エプロン白衣

出身校・瑠璃女子高校の看護実習で使うエプロン。医療行為に必要なさまざまなアイテムを携帯できるよう、ポケットは大きめ。裾には校章が刺繍されている。

CHECKPOINT
髪

周囲の人間にいいようにいじられたあげくに、勝手に切られてしまった髪。前髪だけでなく全体的に段差だらけで痛々しい。

CHECKPOINT
パンツ

王道中の王道である、白パンツ。あわてて購入するせいかサイズを間違えてしまい、小さめのものを身につけていることが多いが、それがかえって色っぽい？

CHECKPOINT
包帯

生傷が絶えないため、腕や足にはつねにいくつもの包帯が巻かれている。小さいころからのくり返しで、自分自身で手当するのも、すっかり手慣れてしまった。

CHECKPOINT
ナースシューズ

迅速・的確な治療を支える、清潔感あるナースシューズ。かつてはストラップサンダル型が多かったが、最近は歩きやすいスリッポンタイプも増えているとか。

LOVE ♥ オスシリンダー

本来はメス、すなわち測定という意味の「メスシリンダー」。薬品を測りたくて体がうずうず。

LOVE ♥ Mr.ホチキス

傷口を閉じるための医療用ホチキス。罪木でなくともわざわざ切り傷を作って試してみたくなる？

LOVE ♥ 包帯

傷口の止血や保護を目的とした布。常用している彼女だからこそいくつあっても喜ばれる。

HATE ✕ バール

「バールのようなもの」と言われがちなアイテム。酷い目に遭った記憶が甦るので苦手。

モノミ先生の RoomCheck! 罪木さんのお部屋編

これはどこの診察室でちゅか！ と言いたくなる、罪木さんのお部屋でちゅ！ 消毒薬の匂いが漂ってきそうでちゅねえ。病院嫌いの人は裸足で逃げたしたくなるくらいの本気度でちゅ。

Check Point! A

先生が使うようなスチールデスクちゅね。青、緑、茶の薬ビンがいかにもな雰囲気でちゅ。回転椅子も常備でちゅ！

Check Point! B

物々しい手術台……かと思いきや、昔ながらの分娩台でちゅね。赤ちゃんを取り上げるときにも安心でちゅよ！

Check Point! C

島にはドラッグストアもありまちゅけど、個室に薬品棚も完備してるとはさすがでちゅね。視力検査だってできまちゅよ。

Check Point! D

テレビのまわりは観葉植物がいくつもあって和みまちゅね。でもお部屋というよりも待合室に近い雰囲気でちゅねぇ……。

【罪木蜜柑の素行調査】

No
Date

KEYWORD ——関連する重要語句

薬大好き

自己評価が低くていつもおどおどしている罪木。そんな彼女が目を輝かせて饒舌になるのは、大好きな薬に囲まれているときだ。ジャバウォック島は人の姿が見えないわりに生活環境が充実しているが、ドラッグストアもそのひとつ。天井まで届く棚一面に薬や医療品が並ぶ光景にときめく罪木は、いつもの弱気な様子とは打って変わって、満面の笑みを日向に向けてくる。……とはいえ医療関係で腕を磨くことでしか、人に必要とされない人生を歩んできていて、本人もそう思い込んでしまっているのだから、ちょっと痛々しい姿ではあるけれど……。

包帯マニア

人の顔色をうかがってばかりの罪木が相手では、たとえふたりっきりでもまるで話が盛り上がらない。そんな状況にヤケクソで提供した「どんな包帯が好き？」という日向の問いかけが、なんと罪木のハートを直撃。防水タイプやテープ状のものなど、用途に合わせて種類は多々あれど、オーソドックスな非伸縮のものがいちばん好みだということで、締めつけすぎず、それでいてしっかり固定できるという、昔ながらの包帯のよさを、頬を染めて流れるように語ってくれる。田中の腕の包帯も、きっと巻いてみたいんだろうなあ。

お見苦しい姿

よく言えばおっとり、端的に言えばちょっと鈍臭い罪木は、普通では考えられない失態を披露することも。そそっかしい小泉に「ドジッ子ってレベルじゃない」と言われるとおり、常識外れの転び方は一同を唖然とさせる。欲望丸出しの花村はもちろん、かわいい女子に目がない澪田も大喜びの大胆な姿を見せた。当の罪木は気の毒だけれど、たまにはこんなサービスシーンがあるのも、共同生活のお楽しみ!?

SAYING ——関連する重要な台詞

「はわっ……はわわぁ!!」

罪木のログセでもっとも特徴的なのが、擬音ともつかない謎の感嘆詞。驚いたときはもちろん、話の前置きやひとりごとでも無意識に使っているようで、「うゆぅ……」、「うふぅ……」、「えと……えとえとえとえと……」、「ひゃーーーーん！」、「えへへっ」、「ぽわわ〜〜ん」、「ひゃーー！」、「はわわっ！」、「ふゆぅ！」、「ひゃふん……！」などなど、数え上げればきりがない。一度しか聞けないレアな発言も多く、そのバリエーションの多さに驚き。

「いーっぱい、いーっぱい、注射をしてあげますからねぇぇぇぇ！」

命の危機と隣り合わせの「コロシアイ修学旅行」だけれど、「超高校級の保健委員」の罪木がいれば安心、そして薬も医療器具もたっぷりあるからなお安心！ と罪木は胸を張って言うが、目を爛々と輝かせる彼女の発言からは、ただの医療行為では済まない危険なムードが漂う……。西園寺みたいにロクに食事もせずにお菓子やジュースばかりで過ごしていると、栄養がかたよって彼女の恰好の患者になりかねない!?

体温計に各種実験器具。見ているだけで保健委員の体は火照って、みんなの健康管理をしたくなる。過ぎた医療行為には注意！

「次からは私が下になりますね！」

日向と罪木の同衾事件、「上に乗っかるな！」と慌てる日向に、罪木はわかっているのかいないのか、彼女らしくもないにこやかな返答。とある事情で都合2回も起こった出来事、日向にはうれしいハプニングではあるのだが……!?

◉罪木蜜柑の人物評価

何かと自分を卑下する罪木だが、周囲は彼女をちゃんと認めている。頼れる仲間としても、そして稀代のドジっ娘としても……。

澪田 唯吹

ミオダ イブキ

Ibuki Mioda

澪田唯吹の澪に、
澪田唯吹の田に、
澪田唯吹の唯に、
澪田唯吹の吹で……
澪田唯吹でーす！

ミリオンヒット『放課後ボヨヨンアワー』で一躍有名になった、女子高校生超人気ガールズバンドのギター担当で、「超高校級の軽音楽部」。方向性の違いから彼女だけ脱退し、目下ソロ活動中である。つねにハイテンションで「コロシアイ」に泡を吹いたかと思えば、つぎの瞬間にはキレイに忘れるほどノリが軽く、几帳面に向き合う日向を困惑させながらも、本人はいたって楽しそうにしている。

氏名	ミオダ イブキ 澪田 唯吹
一人称	唯吹
ログセ	〜っす！／あぶあぶあぶあぶあぶっ！
特記	超高校級の軽音楽部

身長	164cm	体重	42kg	胸囲	76cm
血液型	AB型	誕生日	11月27日（射手座）		
好きなもの	お散歩、お昼寝、お遊戯				
嫌いなもの	退屈				
出身校	司馬学園				

CV Character Voice

小清水 亜美

COMMENT▶ 「澪田唯吹」をひとことで表わすなら、かみしめるほどにいろんな味が楽しめる、という点でしょうか。かわいらしい一面もあり、思わずツッコミを入れたくなる一面もあったり……。彼女のセリフを借りるなら、まさに「すごいっすよ！」という感じです（笑）。カラフルな見た目もとてもかわいくて魅力的だと思います。前作からのファンということで、演技にもついつい力が入ってしまったのですが、そうした思いが伝わるとうれしいですね。

設定画

口元にも三つピアス

左足に
縫い痕タトゥー

穴あき

耳のピアスは
針状のものと耳たぶに

当初の役割は「お姉さん」

澪田は開発当初、現在のキャラクターづけとはまったく方向性が異なり、一同のお姉さん的なポジションを担わせるつもりでした。ですがそういった役回りで描いてみても、どうもしっくりとは当てはまらず、全体のバランスを見直したところ、いわゆる明るくてにぎやかなキャラクターがひとりもいない。そこで彼女の役割を大きく変えて、ハイテンションでおバカなポジションとして活躍することになりました。『ダンガンロンパ』シリーズでは珍しいカラフルな色彩も相まって、絶望を忘れさせてくれるムードメーカーになってくれました。アップテンポで支離滅裂で脈絡なし。彼女のセリフは書いていてとても楽しかったです。また名前は「超高校級の軽音楽部」ということで……高校の軽音楽部を舞台にしたアニメに由来しています。（小高）

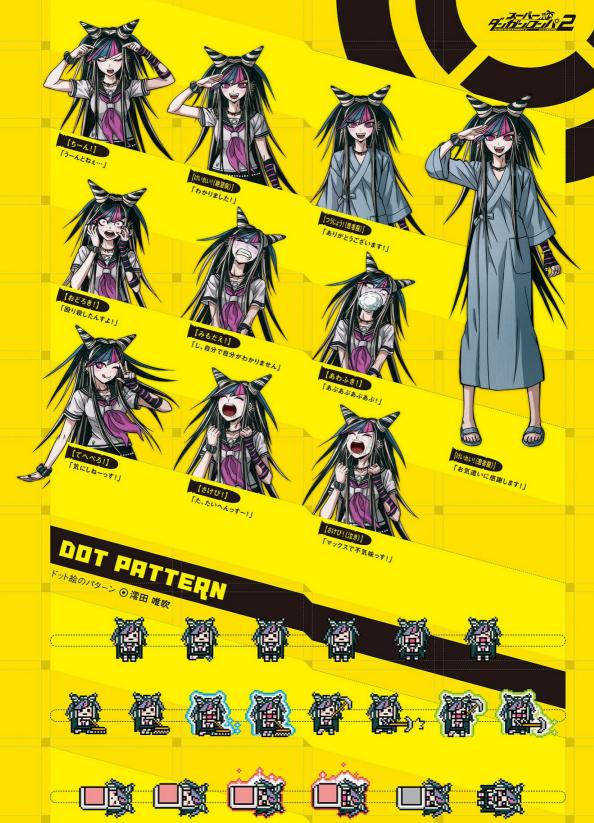
奇抜なデザインの集大成

現在の澪田に相当する枠は、開発当初からずっと設定が決まらないままの、空白のポジションでした。当初は自分の好みで自由にキャラクターを考案し、例を挙げるとつねにガスマスクを着けていて、外すと銀髪で褐色の肌が露わになるという「ガスマスク青年」やその少女バージョンだったり、「相撲取り」などをデザインしています。のちに軽音楽部という設定が固まったことで、軽音楽部と言うにはちょっとおかしい見た目を基準にデザインしていきました。古いヤンキー女子だったり、ガスマスクを被ってチューブだらけになっていたり、某モビルスーツみたいな頭だったり……。最終稿は左右田や西園寺と同様に、サイコトロピカルな色合いがいいというオーダーで現在のような色設定になりました。左右で色が異なるタイツのアイデアは小高の提案によって生まれたものです。（小松崎）

IBUKI MIODA
◉澪田 唯吹
IBUKI MIODA
FACE VARIATION
Ibuki Mioda
表情のバリエーション ◉澪田 唯吹
【つうじょう!】
「澪田唯吹っす」
【なぜ!】
「創ちゃんはどーっすか?」
【おこる!】
「うどんは飲み物っすよ」
【きょしゅ!】
「おはようございまむ!」
【きょしゅ!(目閉じ)】
「おはいただきますよう!」
【べろ!】
「いいっすよ!」
【よろこび!】
「でっぱーつ!」
【のぞき!】
「張り切ってたっすね」
【わらう!】
「うっきゃー!」
【こんわく!】
「なんと言いますか……」
【がっかり!】
「難しいことはわかんねーっす」
【ゆびさし!】
「はいっ、注目っす!」
【えっへん!】
「唯吹に任せるっす!」
【なっとく!】
「そーっすねぇ」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ⊙澪田 唯吹

CHARACTER PROFILING

Ibuki Mioda

人物プロファイリング◉澪田 唯吹

CHECKPOINT

盛り髪

メッシュを入れた地毛を三角に巻き上げて角のように。ピンやスプレーを駆使するとは言え、立体的な盛り髪は難易度高し。オシャレには手先の器用さも要求される。

CHECKPOINT

衣装

ステージで映える衣装はすべて澪田のお手製。制服に手を加えたこの服だけでなく、ライブのときには型紙から自分で起こして縫い上げたオリジナルの服で登場する。

CHECKPOINT

アームカバー

ひじから手の甲までを覆う。日焼け防止に着用する女性も多いが、澪田の場合はれっきとしたハードコアなオシャレ。ちなみにこの手で作り出す得意料理は「肉じゃが」。

CHECKPOINT

チェーン

ベルト代わりのチェーンはローウエストの位置で着用。アクセサリーと言えばシルバーでキメるのがバンドギャルの定石。

CHECKPOINT

タイツ

パンクロックなバンドギャルの定番である、穴あきソックス。適当に見えて、じつはちゃんと左右のバランスが考えられている。

CHECKPOINT

パンツ

澪田らしい快活さを表現する真っ赤な、ハラジュクガールな下着。補正力よりもデザイン性を重視した、ローライズなタイプ。

LOVE ♥ **2.5Dヘッドホン**

立体的かつ薄っぺらな音響を提供するヘッドホン。音にこだわる澪田も認める玄人志向。

LOVE ♥ **じぼうじき**

シンガーソングライター、フルタ・タツロウの名曲集。詩を語るようなアドリブに澪田も共感。

LOVE ♥ **絶対音叉**

共振ですべてを破壊する力を秘めた巨大な音叉。洗濯物を干すのにも便利らしい。

HATE ✕ **ボトルメール**

中に手紙が入ったビン。いつ誰に届くかわからないというロマンは澪田にはわからないようだ。

モノミ先生のRoomCheck! 澪田さんのお部屋編

澪田さんの好きな、ピンクとピーコックグリーンでまとめたにぎやかなお部屋でちゅね！ なんだか目がチカチカしまちゅよ！ こういうのが今どきの若者の個性って言うんでちょうかねえ。

Check Point! A

大切なギターだと思うんでちゅけど、わりとざっくばらんに扱ってまちゅね。バスルームの湿気で傷まないか心配でちゅ。

Check Point! B

オーディオセットの上に積み上がってるのは『放課後ボヨヨンアワー』のCDでちょうか？ ちゃんとアンプも持参でちゅね。

Check Point! C

ソファの上には渋いアコースティックギターもありまちゅね！ 澪田さんが弾いているところを見てみたいでちゅねえ。

Check Point! D

タオルケットがぐちゃぐちゃでちゅ！ お菓子の袋も開けっ放しだし、片付けができないのはホントに困りまちゅよ！

【澪田唯吹の素行調査】

No
Date

KEYWORD ――関連する重要語句

朝からテンションMAX

終始ゴキゲンな様子の澪田だが、朝はとりわけ波に乗っている。「こんにちらっー！」、「おはヨークシャテリア！」、「おはようございまむ！」、「おはいただきますよう！」、「朝食に美味しく頂きまみたす！」、「おはははははははははははははははようございます！」など、日々新たな挨拶を考案しては日向を困惑させ、流行らせるとまで言っているが、勢いだけで生きているような彼女のこと、言った本人は絶対に翌日まで覚えちゃいないのだろう。

「音楽の女神」の名付けしもの

「超高校級の軽音楽部」であり自称「音楽の女神」の感性は、常人のものとはひと味ちがう。事務所に赴く辺古山を『倉庫のロンリーガール』、顔面蒼白で走り去る西園寺の姿を『涙の全力疾走』、最新作は『勢いで産んでみたは良いけれど父親がわからない』。あげくには終里をめぐる事件を潮に、ひとり置いてけぼりを食らってしまい、『ギザギザハートにしみ込む塩』だと嘆き節……。バンド解散の理由となった「音楽性の違い」の言葉にも納得。

毎日の遊び

突拍子もない澪田はひいき目に見ても理解者に恵まれにくそうで、実際に昔からひとりで遊ぶことが多かった。しかしその「遊び」なるものも普通ではなく、「ひとり鬼ごっこ」や「ひとり隠れん坊」などちょっと首をかしげるものを思いついてみたかと思えば、星を見るため朝からずっと空を見上げて待っていたり、決まってもいない目的地を目指すうちに密漁船に乗って不法入国しかけたりと、波瀾万丈。終里と弐大を怒らせて逃げ回る「2大鬼さん激闘鬼ごっこ」も試してみたいらしいが、本気で命に関わるので、ここは日向が全力で止めるべき。

SAYING ――関連する重要な台詞

「シューベルトとかバッハとかエジソンとかゴッホとか、ペレとかセナみたいな……イカした音楽家ですから！」

こう見えて音楽を愛する澪田のこと、「イカした音楽家」と言えばすかさずシューベルトやバッハが出てくるのは、さすがその道の一流。しかしそのあとに続く面々はどう見ても音楽と無関係だし、さらには緊迫する学級裁判でも「シューベルトとシュークリームくらい無関係っす！」と、何の脈絡もなく引き合いに出すのだから、自称「音楽の女神」の感性というのは、一般人では簡単には理解できないことなのかも。

「唯吹にかかれば あんかけチャーハン前っす！」

それを言うなら朝飯前！　とツッコミを入れるのも馬鹿馬鹿しくなるが、澪田の名誉のために記すなら、この言葉は「超高校級の軽音楽部」が持つ優れた耳をもって、暗がりで起きた騒動の一部始終を聞き分けていたことへの、鼻高々な自画自賛。ちなみにあんかけ以外のチャーハンは定番のたまごチャーハンやレタスチャーハンだろうがすべて邪道で、もちろんここまで言うからには、朝からがっつりチャーハンを食べているらしい。

「よーし、1曲目から 飛ばしていっちゃうよー！」

白々しくも本人が持参した招待状のとおりにライブハウスを訪れてみれば、始まるのは九頭龍の快気祝いにかこつけた澪田のオンステージ。『君にも届け』というタイトルからは想像もつかないおどろおどろしい楽曲に、「超高校級の軽音楽部」の真相を知った一同は悲鳴を上げる！

『君にも届け！』
作詞・作曲　澪田唯吹

あなたに送った脅迫状。
あぶり文字でI LOVE YOU。
だけどあなたには届かない。

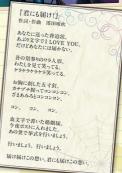
丑の刻参りのワラ人形。
わたしを見て笑ってる。
ケラケラケラケラ笑ってる。

お胸に刺した五寸釘。
カナヅチ握ってコンコンコン。
ざまあみろとコンコンコン。

コン。　コン。　コン。

血文字で書いた婚姻届。
今夜ポストに入れました。
あの世で挙式を行いましょう。

行いましょう。行いましょう。

届け届けこの想い、君にも届けこの想い。

◉澪田唯吹の人物評価

大半が突飛な言動で占められている澪田。彼女の音楽も含めてなかなか理解されることはないものの、本人は誰彼ともなく親しむ好人物。

【澪田】

【田中】凄まじく禍々しいオーラだ！
【十神】十神の名に賭けて演奏を止める！
【狛枝】圧倒されるね
【日向】ただの不整脈だろ……
【終里】悪ィ 聴いてなかった！
【七海】びっくりの音楽だね
【ソニア】これが「音楽性の違い」！
【左右田】の・ろ・わ・れ・る！
【西園寺】こんな名曲聞いたことないよ！
【花村】そっちもアリだね
【弐大】何事も基礎だッ！
【九頭龍】快気祝いかよ！
【モノクマ】ヒャッハー！
【モノミ】パ、パパが誰かわからないんでちゅか!?
【辺古山】……理解不能だな
【罪木】何でもしますから止めてくださぁい
【小泉】にぎやかだね

私も……仲間を斬り捨てるような真似はしたくはない……
辺古山 ペコ
ペコヤマ ペコ
Peko Pekoyama
PEKO PEKOYAMA
●辺古山 ペコ
SDR2
かわいらしい名前とは裏腹に、鋭い眼光と凛々しさを持つ寡黙な少女で、「超高校級の剣道家」。突如陥れられた「コロシアイ」の状況でもつねに冷静沈着で、モノクマの野望を打ち砕こうとしている。大人の男性を凌ぐ剣道の腕を持ちながらも、名声には興味を示さず、実力をひけらかすこともない。そんな己を殺したストイックな生き様に徹する姿は武人のようだが、花村のセクハラにだけは滅法弱い。
ペコヤマ ペコ
氏名 辺古山 ペコ
一人称 私
ログセ ～としよう／うむ／何ッ!?
特記 超高校級の剣道家
身長 172cm
体重 51kg
胸囲 85cm
血液型 O型
誕生日 6月30日（蟹座）
好きなもの 黒色
嫌いなもの キャンディ
出身校 不知火高校
CV Character Voice
三石 琴乃
COMMENT 「辺古山ペコ」は、精神的なパワーを必要とするキャラクターですね。演じているときにもとにかくエネルギーを使うし、心身ともに消耗するセリフが多いと感じたのですが、「ペコちゃん」の名のとおり、お腹が空いてペコペコになりました（笑）。本作の独特の世界観やそれぞれのキャラクターの魅力には、本当にドキドキします。すでにプレイしたファンのみなさんはもちろん、まだ未体験の人にも、存分に楽しんでいただきたいです。

設定画

竹刀以外は
学校指定

腕章ではなく、こういうデザインのセーラー服

眼は狂気的に

竹刀袋の中に竹刀は一本だけ

クールさに秘めた母性

開発初期の彼女の素顔は、とある有名マスコットに似せたデザインでした。「辺古山」の名前はその名残です。造形があまりにそっくりなのと、誰が得するんだという感じだったので、現在のようにクールな女剣士っぽい役どころをストレートに押し出したキャラクターになりました。頼り甲斐がありつつ、隠している母性をほんのり感じてもらえるようにとイメージして描いています。キャラクター同士のやりとりやシナリオを通して見たとき、こういうハキハキしたキャラクターがいるおかげで、全体のバランスがグッと引き締まるのを実感できますね。（小高）

オタク女子から狂気の正義執行人へ

辺古山については、開発初期から剣道、もしくは竹刀や真剣を持ったキャラクターを入れたいと考えていたのですが、じつは自分なりにかなり細部まで設定を詰めたキャラクター像がありました。それは黒髪長髪メガネの完全な「オタク女子」で、服装や装飾品に異常なこだわりを持っているのにまるで似合っていない、そしてつねに溜息をついている、というものです。どうにかして実現させたいと思っていたのですが、小高からのオーダーは『1』に登場する石丸の女性版。つまり「狂気的な正義キャラ」という要望でした。そこで両者の折衷案として、現在の辺古山のデザインができあがっています。体型についても当初は小柄で痩せ型という設定でしたが、プロットから受けた印象に合わせて母性的にしたいと思い、今の容姿になっています。（小松崎）

PEKO PEKOYAMA
PEKO PEKOYAMA
◉辺古山 ペコ
【通常】
「構わないぞ」
【指摘】
「……何者だ？」
【推理】
「それが“謎”なのだな？」
【焦り・1】
「“誰か”の仕業か？」
【焦り・2】
「何だと？」
【驚き】
「顔色が悪かったか？」
【警戒】
「無事では済まぬ」
FACE VARIATION
Peko Pekoyama
表情のバリエーション ◉辺古山 ペコ
【両目閉じ】
「いいだろう」
【困惑】
「真実なのか？」
【憂い】
「お前たちが知らないだけだ」
【狂気】
「私は戦う！」
【照れ】
「他意はない……！」
【ニヤリ】
「もう手遅れだ」
【歯軋り】
「希望などない」

【涙(驚き)】
「ぼっちゃん……」
【涙】
「…ぼっちゃんッ!!」
【キラキラ(高圧的)】
「正義を執行しようか!(`∀´)」
【キラキラ(構え)】
「悪・即・惨・殺!ヽ(`Д´)ノ」
【優しい・1】
「わかっていました」
【優しい・2】
「申し訳ありません」
【キラキラ(不気味)】
「正義を守る為に私を救え」
◉仮面候補
斬
令
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ◉辺古山 ペコ

CHARACTER PROFILING

Peko Pekoyama

人物プロファイリング◉辺古山 ペコ

CHECKPOINT

三つ編み

清楚な女子高校生らしい三つ編み。古くからの定番スタイルだが、高い位置から編み、白いリボンを結ぶことで、キュートさも両立。

CHECKPOINT

制服

出身校・不知火高校の制服は、古風なセーラー服。黒をベースに赤のタイを合わせたシックな装いで、規律ある雰囲気を醸し出す。

CHECKPOINT

パンツ

セクシーな黒のTバックは、剣道の試合の際に必ず身につける、いわば「勝負下着」。着用感がなく楽なため、じつは愛用者多し。

CHECKPOINT

ストッキング

制服に合わせるのは、靴下ではなく黒のストッキング。流行に左右されないスタイルで、年齢問わず根強い人気。

CHECKPOINT

黒龍丸

超高校級の剣道家らしく、愛用の竹刀を持ち歩く。いざとなればすぐに抜刀できるよう、いかなるときも神経を研ぎ澄まして。

LOVE アンティークドール

頭部などが磁器で作られた人形。精巧な作りや衣装の美しさに魅せられ、辺古山も愛好家のひとりに。

LOVE 蒔絵竹刀

刀身にあたる部分に美しい蒔絵が描かれた袋竹刀。実戦には不向きだが見ているだけで心が躍る。

LOVE 剣風秘帖・舞園鞘花

剣が歌うごとくと評される、殺陣の演目動作を記した書。武芸者ならみな心惹かれる品。

HATE 娘のイグアナ

ジャバウォック島に生息するイグアナ。辺古山でなくたって大抵の女性はあまり好まない。

畳と座卓が静かな禅の心を感じさせる、渋みあるお部屋でちゅ！ 規律と清潔感と隙のない美しさで、辺古山さんらしいムードでちゅねえ。座布団もポイントが高いでちゅよ！

Check Point! A

屏風は虎でちゅね。昔から龍とならんで、屏風絵の題材によく用いられている生き物でちゅ。凛々しいでちゅねえ。

Check Point! B

剣道の胴着には辺古山さんの名前がしっかり入ってまちゅよー。これを身につけた姿も、ぜひ見てみたいでちゅ！

Check Point! C

押し入れかと思ったら、なんとバスルームのガラスがふすまになってるんでちゅ！ これはステキなアイデアでちゅねえ！

Check Point! D

畳敷きのお部屋なので、寝具はやっぱりお布団で決まりでちゅよね。なんとも艶めかしい色気が漂いまちゅねえ……。

【辺古山ペコの素行調査】

No
Date

KEYWORD
──関連する重要語句

階級なき武人

「超高校級の剣道部員」でありながら、辺古山は段位を持たず、その実力をひけらかすことも一切しない。というのも、彼女の武道とはすべて、恩義ある一家の跡取りであるひとりの人物を守るためにあるから。物心ついたときから主の影となり、身に降りかかる火の粉を払うことのみを喜びとしてきた結果、ややもすると仲間を見る目もまた、自然と実力を値踏みするものに……。ところで日向は辺古山から「気配が武芸者のものではない」と素人ぶりを見抜かれてしまうが、彼女はもちろん弐大や終里など戦い慣れした本物の猛者に囲まれてしまっては、どんな未知の「超高校級の才能」があったところで勝てる気がしない!?

もふもふと乙女

眼光鋭く言葉少なで、少女らしさとは無縁にも見える辺古山だが、じつは大の「もふもふ好き」という一面が。しかしストイックな人生を歩む彼女のこと、剣の腕を研ぎ澄ましてゆくほどに、己の殺気によって大好きな小動物や小鳥たちを遠ざける結果になってしまい、そのジレンマに苦しんでいるという。それを聞いた日向が、彼女の気迫にも負けず触らせてくれそうだと白羽の矢を立てたのは、田中の破壊神暗黒四天王。両者の決闘もとい触れ合いは実現するの？

少女趣味

もふもふ好きと並ぶ意外な辺古山の一面は「少女趣味」。アクセサリーや雑貨、人形が大のお気に入りで、日向に手渡されると大喜びしてくれる。女性へのプレゼント選びは難しいというけれど、辺古山の場合も普段の堅苦しい言動からは及びもつかない、女性らしい素顔がチラリ。

いつもは寡黙に構えていても、中身は高校生の女の子。ほかのみんなと同じく、キラキラしてかわいいものには目がないのです。

正義の使者？

幼い頃から仕えてきた主の身代わりとなるべく、正義の味方を自称するシリアルキラー、すなわち連続殺人犯の『キラキラちゃん』を名乗る辺古山。古今東西のキャラクターものの仮面を被って正体を隠すというキラキラちゃんになりきるべく、往年のアニメ『太陽の魔女♪えすぱぁ伊藤ちゃん』のお面まで用意するという周到ぶりで周囲のド肝を抜く。だが日向らはどこか腑に落ちず、事の真偽が取り沙汰されるのだが……。ところで殺人鬼『キラキラちゃん』は、その名も「キラーキラー（killer_killer）」に由来するらしい。

輝く正義を仮面に浴びて……
醜き悪の五臓六腑をぶち晒す……
正・義・完・了！
正義で貫く正義のど真ん中！
闇夜に輝くど正義一番星！
人呼んで
『キラキラちゃん』とは……
私の事だ！（｀⌒´）
さて……
正義を執行しようか！（｀∀´）

SAYING
──関連する重要な台詞

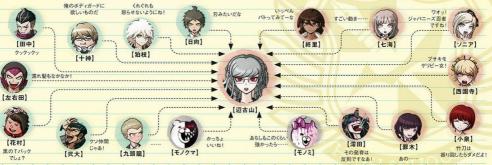
「ふ、普通の下着だと動きにくいのだ……他意はない……！」

いつもは感情を押し殺した仏頂面の辺古山だけれど、そんな彼女が思わず取り乱す数少ない場面は、花村にセクハラ発言で攻められるとき。当てずっぽうなのか、それとも性欲魔人の勘なのか、こともあろうに下着の色と形をぴたりと言い当てられてしまったものだから、誰より本人がおろおろ、あげくに重ねて弁明までする始末……。「精神統一のため」なのだから堂々としていればいいのに、生真面目に誤解を解いて回るあたりが、彼女らしい律儀さなのかも。

「つまらぬ物を斬ってしまったな……」

せっかくの南国バカンスなのだからココナッツのジュースを飲みたいと、そう言い出したら聞かない左右田の姿を目にし、辺古山はなんと日向の持つ刀を借り受けて、放り投げた堅い果実を一刀両断。真剣ならまだしも、ただの模造刀だというのに、見事にふたつに割って顔色も変えない彼女の勇ましい姿に、一同は大いに盛り上がる。こんな手練れに守られた「主」とやらは、さぞ心強いことだろう……。

◉辺古山ペコの人物評価

淡々とした物腰が同級生とは思えない辺古山。竹刀を抜けば剣士そのものの殺気をまとうが、お菓子作りに励む一面に惚れ直す!?

では、さっそく、
学園長としてオマエラに宣言します！
今から『コロシアイ修学旅行』を
始めまーす！

モノクマ

MONOKUMA

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters MONOKUMA

ジャバウォック島を訪れた日向たちに「コロシアイ」を強制する張本人で、自称「希望ヶ峰学園の学園長」。見た目はただのクマのぬいぐるみだが性格はとんでもなく歪んでいて、他人の「絶望」が何よりも大好きと公言し、どんな残酷なことでも平気な顔で手を下す。自分が楽しみたいという理由で生徒を追い詰め、そのためには島すべてを思うがままに操る、あらゆる意味で常識が通用しない存在。

希望ヶ峰学園 教育職員免許状

氏名	モノクマ
一人称	ボク
ログセ	うぷぷ／オマエラ
特記	希望ヶ峰学園学園長
身長	65cm
好きなもの	絶望
嫌いなもの	ネズミ

モノクマ資料室

モノクマが自分の偉業を讃えるために作った「モノクマ資料室」。巨大な金の銅像が鎮座し、学級裁判に必須のアイテムも展示。また『モノクマ名言集』や『少年よ絶望を抱け！ モノクマ立志伝青春編』など自ら記した本がずらりと並ぶ、モノクマづくしの部屋である。

CV Character Voice

大山のぶ代

COMMENT▶ なるほど、みんないいこと言うねぇー。うぷぷぷ、なんちゃって、これからもヨロシクねー！

南国風モノクマ

ビキニモノクマ

うきわモノクマ

ウクレレモノクマ

ファイヤーダンスモノクマ

隠れモノクマ

CREATOR'S COMMENT

モノクマあっての『ダンガンロンパ』

『2』で再びモノクマが登場するか否かについては、ユーザーのみなさんからの期待としても、あるいは制作側や会社的にも、「モノクマがいてこその『ダンガンロンパ』だ」という空気をビンビンに感じていました。続編を作るうえでは、モノクマの登場は必須という雰囲気でしたね。今回のモノクマの役どころについてはほぼ最初から決まっていて、むしろ新キャラクターであるモノミをどのように絡ませるかという点を集中して考えていたような気がします。（小高）

変わらぬ「いじめっ子」

言わずもがな、モノクマは「いじめっ子マスコット」です。このコンセプトは『1』のときから一貫して変わりません。（小松崎）

MONOKUMA
◉モノクマ
MONOKUMA
【通常】
「ボクはモノクマ」
【うぷぷぷ】
「殺さないとね」
【爆笑】
「ひゃっはー!」
【満足】
「ふむふむ!」
【首かしげ】
「おや?」
【照れ】
「仲間のフリしちゃって」
【怒りの変形】
「……あがっ?」
FACE VARIATION
MONOKUMA
表情のバリエーション ◉モノクマ
【怒り(小)】
「これって吐き気だね!」
【怒り(大)】
「ちゃんと見張ってるんだから!」
【威嚇】
『ぱっ、ぱっ、ぱるす!!』
【爆弾装備】
「ルール違反者はどこにいるッ!?」
【マシンガン装備】
「はぁはぁ……もちろんマシンガンだよ……」

モノミ

MONOMI

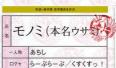
ミナサン！　下がってくだちゃーい！
あ、あちしがミナサンを守りまちゅ！

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters MONOMI

日向たちをジャバウォック島に案内する、希望ヶ峰学園の先生。仲間同士の絆を深めるために心を砕くが、モノクマの陰謀で姿を「モノミ」に変えられてしまう。悪者であるモノクマから生徒を守るために体を張るものの、ジャバウォック島の秘密を知りながらはぐらかしていることや、モノクマに似た見た目、さらには「モノクマの妹」に認定されてしまったために、一同からはイマイチ信用されていない。

貴家 堂子

COMMENT▶ ハーイ！　みなさんステキなコメントでちたよ！　はうっ、あたちはモノミでちゅ！　楽ちかったでちゅね！　『ダンガンロンパ』ファンのみなさん、モノミをよろしくね！　みんな、らーぶらーぶ、でちゅ！

希望ヶ峰学園 教育職員免許状

氏名	モノミ（本名ウサミ）
一人称	あちし
ログセ	らーぶらーぶ／くすくすっ！
特記	希望ヶ峰学園の先生

身長	55cm
好きなもの	ラブ
嫌いなもの	ネズミ

モノミのプライベートルーム

モノミが普段暮らしているのは、モノクマランドの一角にある「ウサミハウス」。内部にあるいくつものモニタは、本来は生徒の同行を見守るために設置されていたが、モノクマに力を奪われて機能しなくなっている。部屋の奥にはスペアの体がずらり。

設定画

初期設定

CREATOR'S COMMENT

当初は「モノクマをいじめる妹」

続編である『2』の制作が決まった時点で、新たなマスコットキャラクターの導入は考えていました。というのも、「モノクマVS生徒」という初代『1』の人間関係の構図を変えたいと思ったからです。キャラクター同士の関係性を変えることが目的ということで、企画当初はモノミの性格や役回りは現在とは異なり、「乱暴者でモノクマをいじめる妹」でした。しかしこれではモノクマの「ドS」っぷりがなくなってしまいますから、むしろモノクマの長所(?)を伸ばすために、モノミは徹底的にモノクマに虐げられる、現在のような「ドM」の設定になりました。彼女は先に性格が決まったうえで、その役どころや立ち位置を決めていく、という流れで作り上げたパターンのキャラクターと言えます。(小高)

「声」がイメージさせたモノミ像

いじめっ子のモノクマに対し、「いじめられっ子マスコット」のモノミです。初期はモノクマ同様のクマ型で、モノクマをいじめる妹という設定でした。つねに銃器を持ち歩き、会話の途中でモノクマのスネを打ち抜いたり、いきなり刺したりするのです。しかしモノクマはあくまでも弱みのないキャラクターだということで立場が逆転。現在のかわいそうな妹キャラとして描かれていくことになりました。自分は本来、キャラクターの表情やキャラクターを固めるとき、声優さんをイメージして造ることは一切せず、モノクマであっても、あくまで「モノクマ」を描いています。ですがモノミだけは例外で、最初から貴家さんの声をイメージして作りました。貴家さんに演じていただけたこととも合わせて、シリーズを通してもっとも好きなキャラクターになりました。「もじもじ」、「ヨヨヨ……」、「怯え」などの表情がとくに気に入っています。(小松崎)

MONOMI
◉モノミ
MONOMI
ドット絵 ◉モノミ
【通常】
「はい、そうでちゅね」
【通常(笑い)】
「らーぶ！ らーぶ！」
【プンプン】
「ちょ、ちょっとー！」
【気合い】
「あちしは負けまちぇんよ！」
【エッヘン】
「まかせてくだちゃい！」
【疑問】
「ほえ？」
【ぷすー、くすくす!】
「あちしは死にまちぇんから！」
FACE VARIATION
MONOMI
表情のバリエーション ◉モノミ
【動揺】
「その……えっと……」
【驚き】
「きゃあああ！」
【マンザイ】
「本当に色々とダメでちゅってー！」
【もじもじ】
「残酷でちゅ……」
【コツン】
「ダメな先生でちゅよ……」
【ヨヨヨ……】
「うう……グスン……」
【血塗れ】
「う……ううう……！」
【ボロボロ】
「すごく痛いでちゅ！」
【どよーん】
「ガガガーン……」

USAMI
USAMI
表情のバリエーション ⊙ウサミ
【通常(笑い)】
「はい、いいでちゅよ!」
【真剣】
「それはダメでちゅ!」
【にこにこ】
「大丈夫でちゅよー!」
【GO!】
「ハーイ、いいでちゅか?」
【元気】
「えっへん、大成功でちゅー!!」
【満足】
「お腹押すと喋るんでちゅ」
【歌う】
「心が洗われていきまちゅよね」
【ぷすー、くすくす!】
「嬉しいでちゅ!」
【怯え】
「どうして!?」
【はわわ……】
「なんでちゅか、これっ!?」
【驚き】
「あちしがなんとかしないとっ!!」
DOT PATTERN
ドット絵のパターン ⊙ウサミ

OTHERS
●その他の生徒たち
覚醒した日向創
Hajime Hinata
【覚醒後(通常)】
「俺達で創るんだ!」
【覚醒後(失敗)】
「何度だって……俺は!」
【覚醒後(目閉じ)】
「信じてるからだ……」
【覚醒後(指摘)】
「自分の為にだ!」
FACE VARIATION
OTHERS
その他の生徒たち
「コロシアイ修学旅行」から生還を果たすため、仲間との絆を心に刻みつけた日向。瞳を炎のように赤く輝かせ、絶望を打ち破る強さが全身から放たれるとき、秘められていた彼の「超高校級の才能」もまた明らかになる。
SDR2
SUPER DANGANRONPA 2
Characters
HAJIME HINATA
日向と同じ背格好の、謎の少年。長い髪からのぞく瞳は禍々しいまでの気迫を感じさせるが、その口から紡がれる言葉はどこまでも虚無的で、深い絶望に支配されている。一説によると、希望ヶ峰学園の創始者「神座出流」にまつわる存在らしいが……。
UNKNOWN
???
SDR2
SUPER DANGANRONPA 2
Characters
UNKNOWN

BREAK!!! 秘蔵のイラストに見る軌跡

PSP版『ダンガンロンパ』発売後、ファンの圧倒的な支持を増やし続ける中で発表された、続編『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』。小松崎氏による貴重な描き下ろしイラストと、当時公開されたイラスト類から、その熱狂を振り返ってみよう。

●『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』ティザーイラスト

2011年夏に『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』の制作が発表された際に公開されたイラスト。主人公である日向を中心に、七海、終里、それに十神の4人で構成されている。いずれも現在の姿とは少し異なり、やや大人びたシリアスな雰囲気。当時は主要人物の名前は伏せられていたため、とくに十神に関しては前作からの容姿の変貌ぶりから、同一人物であるかを含め、人物像についてファンの間で物議を醸した。

●ジャバウォック島観光ガイドブック

舞台が南国という情報とともに紹介された観光ガイドのパンフレットで、実際にゲーム中で日向たちが目にするもの。リゾート気分が漂う紙面からは、とても「生き残りをかけたコロシアイ」が起こるようには思えない。

●ジャバウォック島遺跡

初期のイメージボードとして用意されていた遺跡のイラスト。砂に埋もれた巨大ロボットは、どこか「ジャスティスロボ」に見えなくもない？ 常識の通用しない『ダンガンロンパ』シリーズの世界観が伝わる一枚。

●ウクレレモノクマ

ハイビスカスに腰ミノ、手にはウクレレを持って、タチの悪い笑顔全開のモノクマ。前作でも好き放題を尽くした諸悪の根源が、さらにパワーアップしたことが手に取るように伝わる、秀逸なナイスショット。

CHARACTER DESIGN

【キャラクターデザイン画】

本作の登場キャラクターが完成するまでには、数々のデザイン画が描かれた。これらの貴重なイラスト資料を、キャラクターデザインを担当された小松崎氏のコメントとともに堪能しよう。

主人公 初期稿

『2』では『1』とは異なり、当初から「超高校級の○○」という案が上げられました。ですのでデザインにおいては、逆にそれらの要素からいかに離れているかということを念頭にラフを描いています。こちらは「おかっぱの男主人公」を創りたくて提案しました。おかっぱでもかっこいい、というキャラクターデザインは、いつか実現したいと思っています。

主人公 第5稿

CREATOR'S COMMENT

学ランで長髪・長身、そして大人っぽい雰囲気。『1』の主人公である苗木とは異なる記号でデザインしたパターンです。前作と印象が変わるだろうと、もっとも推したデザインだったのですが、支持をもらえずボツになってしまいました。

主人公 第7稿③

CREATOR'S COMMENT

前ページの初期稿である、おかっぱ頭タイプからの派生デザインです。初期稿同様に優しい雰囲気があり、「主人公案」の中ではもっとも苗木に似た印象になっています。

主人公 第7稿④

苗木よりもう少し「強い主人公」というイメージを持たせた一案です。通称「ギザ頭」。学校指定の半袖シャツのカラーは黒で、かなり引き締まった印象を与えます。

主人公 第7稿⑤

CREATOR'S COMMENT

初稿の時点では主人公のライバル、すなわち最終的に狛枝ポジションのキャラクター用にと、用意したデザイン。苗木との差別化で、こんなスタイルもアリだったと思います。

◎主人公 第7稿❼

CREATOR'S COMMENT

インパクトのある髪型が特徴的な、いわゆる「スネオヘアー」で、前髪をパーツ分けすることで目元の印象をすっきりと。服装は少年向け釣り漫画の主人公のスタイルです。

◎主人公 第7稿❽

「主人公 第7稿❺」からの延長で創ったイメージです。少しキツめの目つきや含みのある表情に、そうした流れが見えますね。感情表現に欠かせないアンテナも装備。

◎主人公 第9稿

CREATOR'S COMMENT

この時点では主人公のデザインのポイントとして、「さわやかな半袖シャツ」という案が挙がっていました。それを踏まえ、服装ではなく髪型で特徴をつけようと考えたパターンです。

死神 第2稿

CREATOR'S COMMENT

「主人公のライバル」ということで「死神」をイメージしてデザインしました。『1』における十神のようなポジションではなく、絶対的なライバル、たとえば『バットマン』のジョーカーに相当する「トリックスター」という要望を受けたものです。

死神 第3稿

CREATOR'S COMMENT

現行の狛枝のデザインに至るまでの、ベースとなった状態です。上記第2稿からは趣きが変わり、『1』の主人公・苗木のダークサイド版といったイメージで描いています。

死神 第4稿

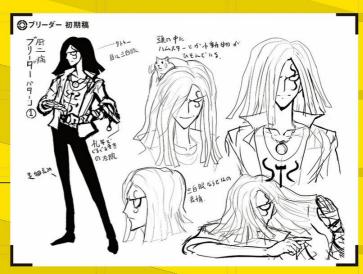
CREATOR'S COMMENT

上記「死神 第3稿」の青年バージョンです。現行の狛枝と比較するとより攻撃的なイメージで、目元の印象も鋭く、冷淡な印象を与えるデザインかもしれません。

◎ブリーダー 初期稿

CREATOR'S COMMENT

田中のベースとなったデザイン。当初から三白眼のキャラクターを入れようと思っていましたが、その案にいわゆる「厨二病」なる、仰々しい世界観を有した性格を乗せることでできたものです。現行の田中も髪を下ろすとこんな感じなのかもしれません。

◎料理人 初期稿

"キレイな輝々"とも言うべき「料理人」ポジションの初期案。『ダンガンロンパ』シリーズのキャラクターとしては、少々「おもしろくない」デザインですね。

◎料理人 第3稿

CREATOR'S COMMENT

ポジションとしては、花村のプロトタイプに相当するキャラクターです。スタッフにこれを見せたとき、誰かに「流行りの作品に似ているキャラがいる！とてもいい！」と言われてしまったため即ボツにした……というエピソードのあるデザインです。

料理人 第4稿❶

CREATOR'S COMMENT

「料理人」でありながら、のちの弐大を彷彿とさせる要素が盛り込まれた案。この頃はまだ弐大が担うはずの枠がなく、闘えるキャラクターを入れたいという点から、このようなデザインになっています。

料理人 第4稿❷

CREATOR'S COMMENT

「マッチョ」+「少年」というこれまでにないデザイン。「新境地だ!」とひとり興奮していたのですが、こういった案は一蹴されます。世知辛い世の中ですね……。

ロボ 第3稿

CREATOR'S COMMENT

開発当初からバラバラ殺人事件をやるために、主要メンバーにロボットを入れようという話があり、そうしたアイデアを実現するために作ったキャラクターです。このデザインはのちにメカ弐大の基になりました。

◎マネージャー 第2稿

CREATOR'S COMMENT

小高からの細かい指定どおりに描いたもので、下の第3稿とほぼ同時期のものです。とにかく華奢にすることを目指したのですが、残念ながらあまり魅力は出ませんでした。

◎マネージャー 第3稿

現行の「超高校級のマネージャー」である弐大とは正反対の造形ですが、記号的にこれまでにないタイプのキャラクターということで、今でも気に入っています。プロレス好きであらゆるスポーツに造詣が深い。なのに貧弱、という設定でした。

……とても気に入っています。

◎マネージャー 第6稿❶

マネージャー 第6稿❷

CREATOR'S COMMENT

……すさまじく気に入っています。

マネージャー 第6稿❸

CREATOR'S COMMENT

九頭龍の前身とも言えるデザインで、さまざまな立ち位置のキャラクターの特徴が混在しています。ジャージや草履(下駄)は、現行の弐大に受け継がれている要素です。

マネージャー 第6稿❹

CREATOR'S COMMENT

黒人キャラが存在しないので、一案として用意したもの。ここでも「華奢」というキーワードを用いています。またサラサラの髪というデザインも、第3稿を踏襲しています。

マネージャー 第7稿❶

CREATOR'S COMMENT

「マネージャー 第7稿❶」の顔の造形は、最終的に花村に反映されています。『1』の大神さくらと同様に学生時代から好んで描いていたデザインなので、決定稿に反映できてよかったです。

マネージャー 第7稿❷

CREATOR'S COMMENT

出っ歯のキャラクターがどうしても入れたくて描きました。ですが、残念ながらスタッフには見向きもされませんでした。出っ歯っていいのになあ。

無頼漢 初期稿

CREATOR'S COMMENT

のちの九頭龍のポジションに相当する「無頼漢」のキャラクターです。男気あふれるお祭り大好きなイメージですね。昔のステレオタイプな極道、あるいはチンピラ風の要素を取り入れています。

無頼漢 第2稿

CREATOR'S COMMENT

前ページの初期稿の延長線上にあるものです。とにかく大きく、モンスターっぽいキャラクターにしたいと、迫力のあるデザインを意識しました。

無頼漢 第3稿

CREATOR'S COMMENT

時代物の無頼漢のイメージ。隈取を彷彿とさせるような「つねにお面のような表情」や、三又のアゴヒゲ、額に彫った組の紋などは、どれも今風でない雰囲気になっています。

無頼漢 第4稿❶

CREATOR'S COMMENT

小高からの要望を忠実に再現したものです。「服や装飾品は悪趣味」という覚書がありますが、蛇柄の学ランは目立つしユニークな試みだろうという意図がありました。

無頼漢 第4稿❷

CREATOR'S COMMENT

白スーツにオールバックという極道路線のデザインですが、アゴの造詣や全体的なフォルムは、のちのメカ弐大にも通じるブリキのロボットっぽいイメージで描いています。

無頼漢 第5稿❶

「無頼漢 第4稿❷」と同様に、白いスーツが基調の洗練された雰囲気。ですが見た目がかっこいいのではなく内面が漢らしくて魅力がある、というイメージで描いていました。

無頼漢 第5稿❷

「無頼漢 第5稿❶」と同様のコンセプトによる別パターンです。前者が現代のヤクザっぽいデザインであるのに対して、こちらは昔のヤクザ、あるいは的屋のおっさんのイメージです。

無頼漢 第5稿❸

CREATOR'S COMMENT

アゴ。

無頼漢 第7稿

CREATOR'S COMMENT

爬虫類顔を意識した、これまでとは路線の異なる「無頼漢」で、白い学ランに五分刈りのスタイルです。顔のパターンはなかなか気に入っています。

無頼漢 第8稿❶

CREATOR'S COMMENT

花村の原型を組み合わせたパターンの「ほんわかヤクザ」です。普段の温厚な顔と、怒ったときのマジギレな表情の変化は、現行の花村そのものといった造詣ですね。

◎無頼漢 第8稿❷

CREATOR'S COMMENT

白スーツと弾痕という、ベタな極道のイメージです。ガタイのよさや目からオーラを放つ点などは、最終的に弐大へと引き継がれている記号です。

◎無頼漢 第8稿❸

コンセプトは「かわいいマフィア」です。顔の造詣は花村を想起させますが、マフィアなのに童顔という要素は、現行の九頭龍に踏襲されています。

◎おすもうさん 決定稿

16人のメンバーそれぞれの枠が未確定だった時期のパターンのひとつです。見せた瞬間スタッフ全員どっちらけ……言葉を失う状態でした。迷走期を代表するキャラクターですね。

ガスマスク男

CREATOR'S COMMENT

メンバー枠が未確定だった頃に用意したパターンのひとつで、左ページの「おすもうさん」と同様、自分の好きな記号を盛り込んでいます。これには390ページの女性バージョンもありました。

罪人 初期稿

CREATOR'S COMMENT

現在の終里の前身にあたるキャラクターです。シルエットがおかしな感じになるように、ポニーテールの毛先は手裏剣型にしてみました。首輪は「罪人」の記号化です。

罪人 第2稿

CREATOR'S COMMENT

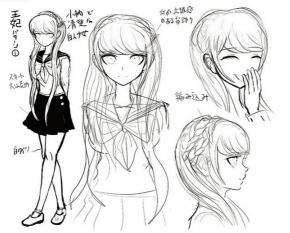
ぱっつん前髪でスタイル抜群の第2稿。これを描いていた頃は、彼女が裁判を引っかき回すライバルポジションを担う予定で、一筋縄ではいかない雰囲気を意識しています。

CREATOR'S COMMENT

319ページのコメントでも述べましたが、当初の設定では七海は『1』に登場する不二咲の実の妹でした。またこのデザインを描いていた当時は、彼女こそが黒幕という位置づけで開発が進められていました。

「ゲーマー 初期稿」同様、七海の前身であるキャラクターですが、彼女のようなおっとりしたタイプではなく、目の据わった冷静な人物というイメージにしています。

大人っぽい女性の枠がなかったので、試しに「ゲーマー」の各要素と組み合わせてみたもの。ぴったりしたミニスカートや網タイツで、肉感的に見せています。

王女 初期稿

CREATOR'S COMMENT

ソニアの前身となるデザインのうち、小柄なパターン。清楚な白人少女という記号は現行のものに踏襲されています。……「スカート丈は長め」と書いてあるのに短いですね。

王女 第3稿❶

CREATOR'S COMMENT

小高からの要望をそのまま絵に起こしたスタイルで、325ページでも述べたとおり、小柄な令嬢という記号を素直に表現したものになっています。

王女 第3稿❷

CREATOR'S COMMENT

「王女 第3稿❶」の大人バージョンです。グラマーで肉感的なスタイルのほか、口元のホクロや憂いのある表情で、より大人っぽい雰囲気を出しています。

CREATOR'S COMMENT

小泉の前身である「写真部」のデザインなのですが……。なんだかいろんな要素を足しすぎて、飽和状態で意味不明。赤毛の髪やサロペットスカートに現行の小泉の面影があります。

CREATOR'S COMMENT

いつもおどおどとしたいじめられやすいキャラクター。そんな設定があったので、表情もつねに睨め上げるイメージで描きました。腐川とは異なるタイプの自虐キャラです。

CREATOR'S COMMENT

現在の罪木の前身になったデザインです。貧乏キャラクターの究極の形と言えばやっぱりこれ、正面のみの服でしょう！

保健委員 第6稿❶

CREATOR'S COMMENT

「保健委員 第2稿」が全体として罪木の前身であるのに対して、こちらは罪木の髪型のベースになっています。いじめられて切られたざんばら髪はここで生まれました。

保健委員 第6稿❷

CREATOR'S COMMENT

上の「保健委員 第6稿❶」に大人っぽいという記号を足したもの。ですが残念ながら、いじめられっ子という設定と大人っぽさとは完全にミスマッチになっています。

軽音部 第1稿

CREATOR'S COMMENT

現在の澪田とは少々ベクトルの異なる、ヤンキー少女のイメージです。ソバージュヘアや黒タイツにそうした要素を持たせ、現行のデザインとは別の趣きを感じさせます。

軽音部 第2稿

CREATOR'S COMMENT

デスメタル系の「軽音部」で、いつもガスマスクをしている妙なキャラクターとして設定しています。マスクを取っても変なメイクで、素顔がよくわからないというパターンに。

軽音部 第3稿

CREATOR'S COMMENT

本作では女性のキャラクターをデザインするうえで、「全員かわいく！」という指示がありました。この「軽音部 第3稿」はかわいいけれどちょっとベクトルがおかしい……というパターンで、個人的にはかなり気に入っているデザインです。

軽音部 第4稿❶

CREATOR'S COMMENT

「軽音部 第3稿」からは打って変わって、こちらは大人っぽい女性として描いたバージョンです。破れたタイツなど服装のイメージは共通で、現在の澪田にも受け継がれています。

軽音部 第4稿❸

CREATOR'S COMMENT

下記「オタ剣士 初期稿」の再利用パターンです。下で述べているように描きたい要素を盛り込んだキャラクターとしての思い入れがあり、「軽音部」枠としても検討しました。

オタ剣士 初期稿

CREATOR'S COMMENT

355ページの辺古山のコメントでも述べていますが、開発初期の段階で描きたかったキャラクターのひとりです。最終的にこのタイプのキャラクターは入れることができませんでしたが、いつかどこかで使いたいですね。

剣道部 第2稿

CREATOR'S COMMENT

ズバリ「ペ○ちゃん」。竹刀に手を添えた立ち姿が辺古山の雰囲気を漂わせています。「キラキラちゃん」設定へとつながるラフがありますが……かなり凶悪ですね。

CHARACTER DESIGN キャラクターデザイン画

CREATOR'S COMMENT

ロボと同様に、バラバラ殺人事件のために考えていたデザインで、罪木のベースにもなったキャラクターです。設定としてはおもしろかったのですが、荒唐無稽すぎるということでボツになりました。彼女のさまざまな表情も描いてみたかったですね。

CREATOR'S COMMENT

これまでに取り入れていない「黒人女性キャラ枠」と、男子キャラでも検討していた「ガスマスク枠」をひとつにしたキャラクターです。コンバットブーツでいっそう物々しく。

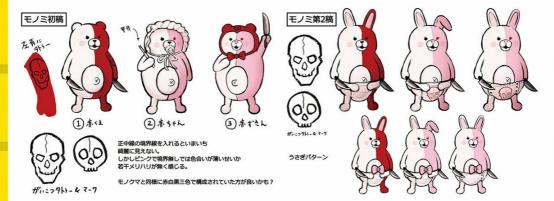
CREATOR'S COMMENT

365ページでも触れているように、当初モノミは猟奇的な妹分と位置づけられていて、これはその時期に描いたデザインです。初期はモノクマと同様のクマを想定していましたが、第2稿でほぼ現行のウサギをモチーフにしたデザインになっています。

Super
Dangan
Ronpa2
SDR 2
SUPER DANGANRONPA2 SAYONARA ZETSUBOU GAKUEN
MATERIALS
資料編

EVENT CUT

【イベントカット】

多彩なテイストで描かれたイベントカット。無人島でのコロシアイ生活にのめり込むユーザーの心を巧みに揺さぶったこれらのイラストと今一度向かい合い、怒涛の日々を振り返ってみてほしい。

EVENT CUT PROLOGUE だんがん☆アイランドへようこそっ！どきどき修学旅行で大パニック？

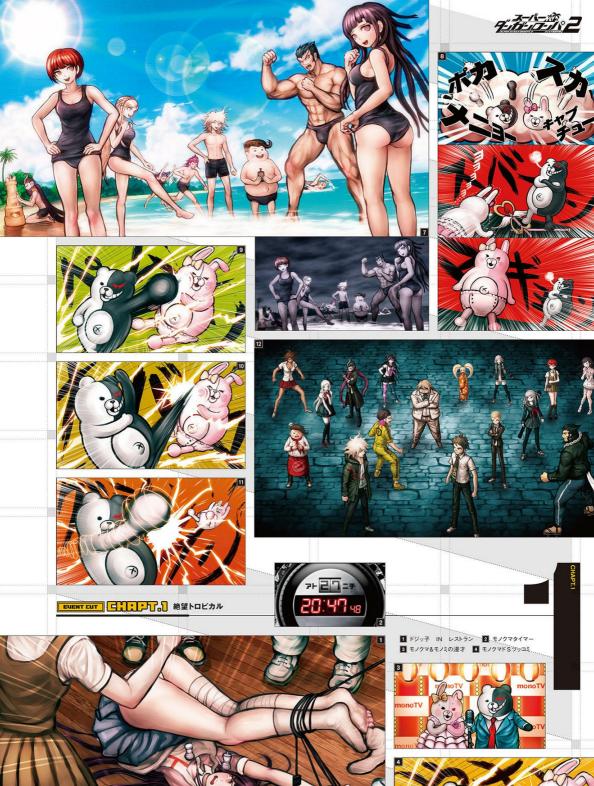
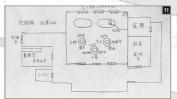
1 覗き込む狛枝　2 校門から眺める希望ヶ峰学園
3 希望ヶ峰学園　4 希望ヶ峰学園・全景
5 超高校級の面々　6 必殺☆マジカルステッキ！
7 ビーチで和気あいあい！　8 ウサミVSモノクマ
9 モノクマドＳパンチ　10 モノクマドＳキック
11 モノクマドＳコークスクリュー　12 疑心暗鬼の一同

EVENT CUT **CHAPT.1** 絶望トロピカル

CHAPT.1

1 ドジッ子　IN　レストラン　2 モノクマタイマー
3 モノクマ&モノミの漫才　4 モノクマドSツッコミ

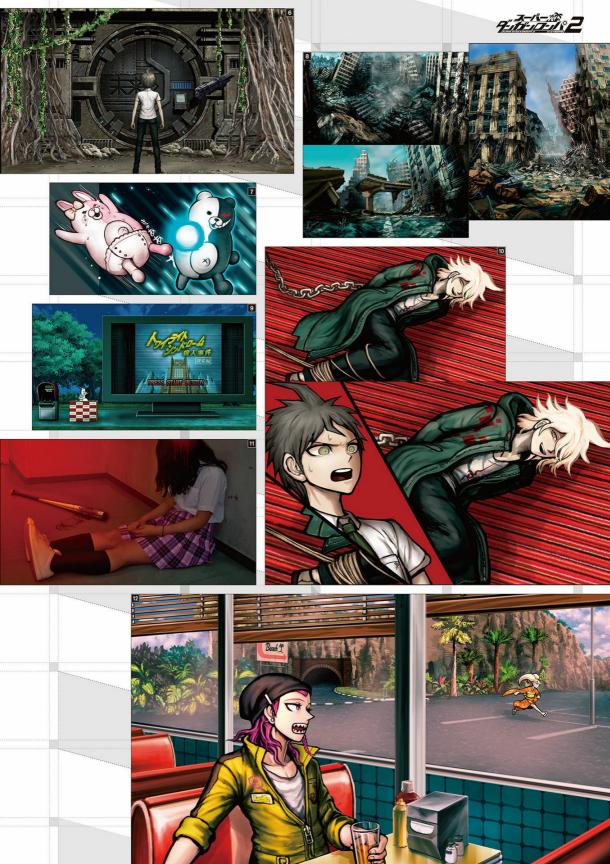
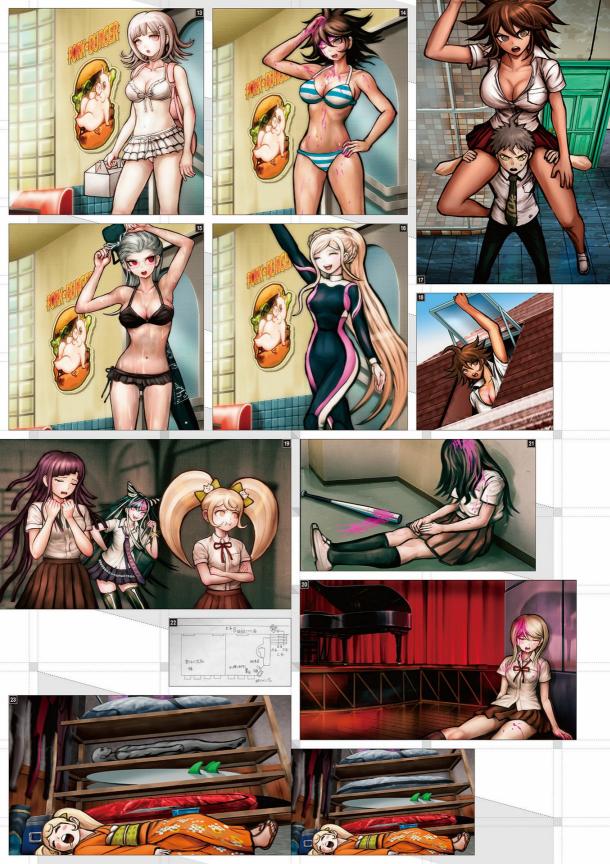
パカー

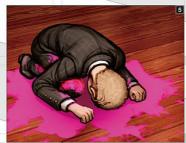
九頭龍　位置不明
倉庫
七海
?
終里
十神
罪木
ソニア
左右田
田中
小泉
日向
西園寺
澪田
厨房
花村
?
事務室
辺古山?
トイレ

5 シュラスコウマー　6 パーティーの始まり
7 ドジッ子 IN パーティー　8 停電前の写真１
9 停電前の写真２　10 床下の捜査
11 別館の見取り図　12 下るエレベーター
13 学級裁判参加者・壱　14 学級裁判参加者・弐
15 学級裁判参加者・参　16 犯人の影・１
17 犯人の影・２　18 狛枝の本性
19 エビルスフォースアイズ　20 肉を食うモノクマ
21 花村の思い出　22 誰かの視線

2
CHAPT.2

1 狛枝の告白　2 2番目の島
3 ジャバウォック島の観光案内　4 終里VS弐大
5 弐大のスーパーボディーブロー　6 SFな扉
7 モノクマドS流星拳　8 壊れた世界
9 モノクマの新作発表会　10 縛られた狛枝
11 死んだE子　12 ダイナーから見た西園寺の姿

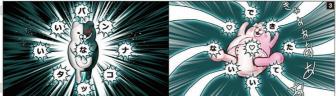
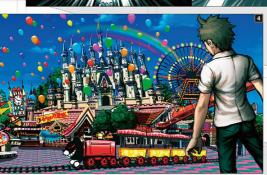
スーパーダンガンロンパ2
6
7
8
9
トワイライトシンドローム
殺人事件
探索編
PRESS START BUTTON
10
11
12
Beach

13
PORK★BURGER
14
PORK★BURGER
PORK★BURGER
15
16
PORK★BURGER
17
18
19
21
20
22
E子
施錠された扉
B子
A子
D子
C子
割れた花瓶
破られた窓
23

13 七海の白ビキニ　14 血濡れ&水着の終里　15 ひと泳ぎしてきた後の辺古山
16 ウェットスーツのソニア…17 肩車で捜査　18 シャワールームでの捜査
19 玄関ホールの写真　20 女子高生の現場写真　21 E子の現場写真　22 現場の見取り図
23 クローゼットの中に2人　24 辺古山吊り刀　25 キラキラ仮面見参　26 仮面を取ったペコ
27 辺古山の回想・1　28 辺古山の回想・2　29 九頭龍とペコの過去…30 瀕死の九頭龍
31 救急車到着　32 モノクマタイマーVSモノミ

TITTY TYPHOON
3
CHAPT.3

1 小泉写真展　2 ３番目の島
3 九頭龍入院中　4 仁義を切る！
5 九頭龍の土下座　6 澪田唯吹リサイタル
7 モノクマVS終里　8 終里危機一髪
9 ありがとう弐大　10 モノクマ天国ズドアー
11 朝まで生殺し・1　12 朝まで生殺し・2
13 左右田のお手柄　14 夢・学校の教室
15 首吊り台　16 帯を結べない西園寺
17 事件を目撃した西園寺　18 犯人の犯行・1
19 犯人の犯行・2　20 罪木の恩返し
21 メカ…　22 弐大ッ！

EVENT CUT CHAPT.4 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？

4

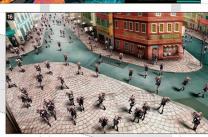
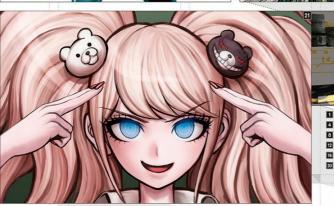
CHAPT.4

1 今度はやられはせんぞ！　2 強いぞ僕らのメカ弐大　3 モノクマドＳ閃　4 ４番目の島
5 ロボタイマー　6 ジェットコースター　7 未来機関ファイル　8 モノクマ列車
9 ストロベリーハウス　10 マスカットハウス　11 マスカットハウス・通路
12 ストロベリーハウス・事件後　13 連絡エレベーター　14 モノクマ太極拳
15 ふんばれ！ 終里と日向　16 目覚ましストロベリー　17 九頭龍が目撃したロボ
18 ロシアンルーレット　19 来たれモノクマロック　20 外の様子　21 吊るされたメカ
22 メカ弐大VS田中　23 全員分のファイル　24 仇はとるぞ弐大

EVENT CUT
CHAPT.5
君は絶望という名の希望に微笑む
CHAPT.5
5
ドドドドドドド
オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラ！！
スポン
うぎぐぷげッ!!
オラァッ！！！
被験者のみんなへ。
みんなを未来へと導くパスワードは
ONLY FOR POISONING!

1 5番目の島　2 モノクマドSオラオラ　3 捕らえられる狛枝　4 炎の中に立つ　5 馬乗り
6 七海のグー　7 未来へのパスワード？　8 狛枝からのビデオメッセージ　9 薄暗いグッズ倉庫
10 消火活動・1　11 消火活動・2　12 毒殺専用！　モノクマ特製魔法の液体！　13 希望ヶ峰学園ファイル・1
14 希望ヶ峰学園ファイル・2　15 希望ヶ峰学園ファイル・3　16 倉庫の見取り図　17 狛枝の仕掛け
18 狛枝の異常な行動　19 狛枝絶命の瞬間　20 モノミの自爆　21 無限のモノクマ集団
22 去りゆくふたり　23 狛枝からのビデオメッセージβ　24 たまやー　25 扉の向こう

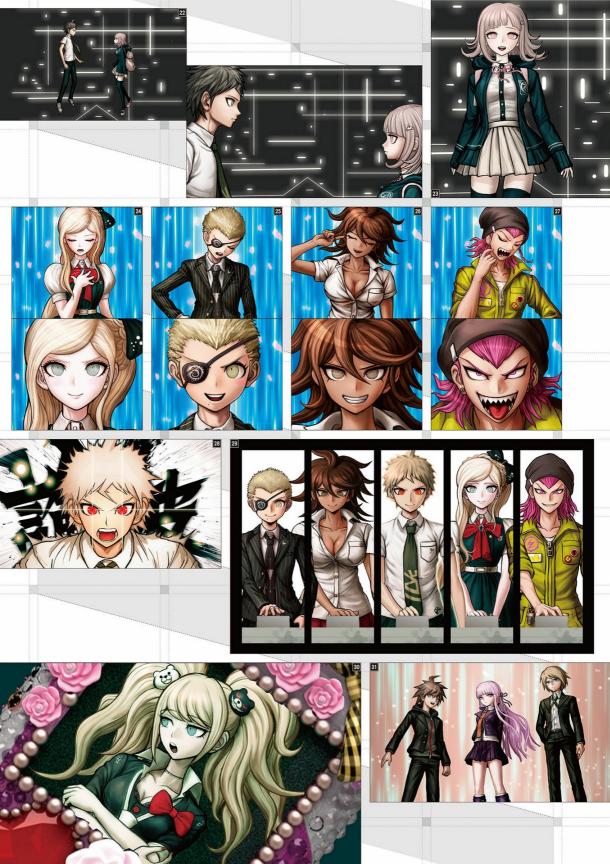
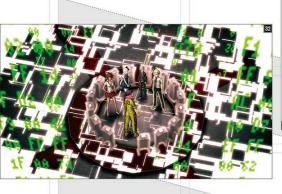
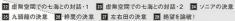
EVENT CUT CHAPT.0 修学旅行へと向かう乗り物の中のような

1 船内の個室にて・1　2 船内の個室にて・2　3 窓から見えるジャバウォック島

EVENT CUT CHAPT.6 This is the end ～さよなら絶望学園～

1 マンガでわかる本・そのいち　2 マンガでわかる本・そのに　3 マンガでわかる本・そのさん
4 ビッグバン西園寺　5 新世界プログラム　6 プログラムマスター　7 プログラムシルエット
8 装置に掛けられてる日向達　9 島の記憶・1　10 島の記憶・2　11 島の記憶・3
12 遅れてきた幸運　13 世界の外　14 超高校級の絶望の呪い　15 モノクマパワー溜め
16 江ノ島プレイヤー　17 霧切の登場　18 十神の登場　19 ロボトミー手術
20 ヒナタハジメ?　21 江ノ島虚無ビーム!

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

22 虚無空間での七海との対話・1　23 虚無空間での七海との対話・2　24 ソニアの決意
25 九頭龍の決意　26 終里の決意　27 左右田の決意　28 絶望を論破！
29 強制シャットダウン　30 絶望に絶望して絶望しちゃった　31 集まった未来機関の３人
32 俺達の決断　33 俺の名前は

EVENT CUT EPIROGUE 未来の前の日

1 達観した３人・1
2 達観した３人・2
3 海のかなた
4 振り向く３人

BREAK!!!
超レア!? 隠しイベントギャラリー

本編を普通にプレイしただけではなかなか見ることができない、貴重なイベントカットを一挙に公開。修学旅行をさらに盛り上げるドッキドキなシーンを、ぜひ自分の目でも確かめよう。

1

item 金箔の模擬刀

3

item トイカメラ

4

item 男のマロン

2

item あんあんあんあん

6

item 夏まトゥリー

5

SECRET

対応したアイテムをモノモノヤシーンで入手すると見られるのが、合計6種類の隠しイベント。発生タイミングを逃さないようゲットしておけば、自由行動時間に自動的にイベントが発生する。

1 ココナッツパーティー(CHAPT.1)
2 女子会準備(CHAPT.1)
3 和洋のセッション(CHAPT.3)
4 小泉と西園寺の入浴(CHAPT.2)
5 終里と弐大のマッサージ(CHAPT.3)
6 浴衣で花火(CHAPT.3)

1

2

ISLAND

本編クリア後にプレイできる「アイランドモード」では、本編とは正反対にウサミがモノクマに大勝利するシーンが登場。じつはこんなに強かったなんて、さすがは魔法少女ミラクル★ウサミ!?

1 モノクマをうちのめすウサミ・1
2 モノクマをうちのめすウサミ・2

EVENT CONTE
【イベントコンテ】

ゲーム中のイベントを演出するにあたり、綿密な指示を入れたコンテが多数用意された。
抜群のセンスで描かれるエッジの利いた表現に脱帽。小松崎氏から寄せられたコメントも必読だ。

EVENT CONTE PROLOGUE だんがん☆アイランドへようこそっ！どきどき修学旅行で大パニック？

PROLOGUE

P

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
000		日向くんを覗き込む狛枝 逆光	
001	スクロール	校門から眺める希望ヶ峰学園 下から上へカメラスクロール	
002		日向の表情を真正面でなく、 ファーストカットっぽい画に	
003		都会のど真ん中の学園を空撮 ※できれば前作とは変更したい	

CUT 000 → 003

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
004	ズーム 扉開く	薄暗闇に浮かぶ教室の扉 ※ズームの動きはベタに 小さく上下に動いて歩きを演出でもよいかも 扉が開いた後は 前作エンディングのように 光がもれる→白フェード が理想。	
005		14人全員表示。 背景にカメラスクロール。 さらに表示中、ゆっくりと スクロールしていく。 画像サイズ横幅1.5倍 キャラはそれぞれレイヤー別 (立ち絵からレタッチでOK) 背景は教室、何人かは着席して	
		必殺マジカルステッキ ステッキの宝石をゆっくりと点滅。 顔もゆっくり光らせる。 握りに向かってパーティクルが集まるアニメ (拡縮アニメ)後ろでラインをくるくるまわすア	
010		白フェードフラッシュ後 カメラを引いて牛に変身 集中線をふるわすアニメ	

CUT 004 → 010

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
011		ウサミTVアナウンス 背景はウサミハウス予定(仮)	
012		電子生徒パスポート画面	
013		ジャバウォック島の空撮	
014		ビーチで和気あいあい! 晴天から曇天へ背景変更 アニメあり ←構図は実データにする際 もっとギャルゲーっぽくします	
015		モノクマTVアナウンス 海かプールをバックに。 ワインじゃなくてカクテル	

CUT 011 → 015

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
016		モノクマTVアナウンス(シルエット)	
017		ウサミに襲い掛かるモノクマ 煙のなかでボカスカ 色んなものが飛び散る。	
018		魔法のスティックをへし折るモノクマ 煙がゆっくりはれていくアニメと ウサミは小刻みに震わしたい ※ヨヨヨのエフェクトと共に	
019		モノミに改造 基本18とおんなじ流れで	
020		モノクマにやられるモノミ(殴られる)	

CUT 016 → 020

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
021		モノクマにやられるモノミ(蹴られる) ※差分とあるが、統一はしないほうが良いかと。 最悪差分	
022		モノクマにやられるモノミ (コークスクリューブローされる)	
023		学級裁判とは? ※最悪使いまわし。 出来れば全く違うものに一新したい	
024		モノクマ睨み ※最悪使いまわし。 出来れば全く違うものに一新したい	
025		疑心暗鬼の一同 前作と同じように俯瞰で ※シルエットのほうが不気味な感じがでるかも (作業コストも踏まえて)	

CUT 021 → 025

CREATOR'S COMMENT

CUT014の水着シーンは、最初は弐大と輝々のふたりをいちばん大きく配置していたんです。ですが、いわゆるギャルゲーっぽくしてほしいとの指示が入り、構図を変更しました。CUT017あたりは、いかにモノミがかわいそうに見えるかを重視して描きましたね。

EVENT CONTE **CHAPT.1** 絶望トロピカル

CUT	ACTION	MUSIC/SE
026〜040	初登場演出	
041〜050	修学旅行のルール	
051	星を敷き詰めたような綺麗な夜空 ※左図よりももっと夜空メインで	
052	ひっくり返った罪木（レストラン） ありえない転び方 小泉のひじでうまいこと隠す	
053		

CUT 026 ➡ 053

CUT	ACTION	MUSIC/SE
054	モノクマ＆モノミの漫才 ※小松崎ではこれを描けないので 誰か考えて描いてください	
055	モノクマにやられるモノミ （漫才衣装で殴られる） ※小松崎ではこれを描けないので 誰か考えて描いてください ※背景変更有	
056	シュラスコを食いまくる十神 後ろの効果線はスクロールさせたお （前作の大和田のイベント絵みたいに） ※会話カットイン必須 終里と小泉など	
057	パーティー開始 小泉写ってない。 後でこのイベント絵を写真にします。	
058	ひっくり返った罪木（旧館、停電後） ありとあらゆるあり得ないものが 絡んだ転び方。 バカー再び	

CUT 054 ➡ 058

CUT	ACTION	MUSIC/SE
059	モノクマファイル 今回はタブレット型 背景は抽象的に。 ①表紙ページから指を動かすと同時に ②詳細へスクロールという流れをフラッシュで。 ※写真部分は死体発見と立ち絵等のスチル	
060	停電直前の写真1 花村は脂汗をかいている。 九頭龍がいない。 狛枝がテーブルの付近に。 060/061の2枚で全員を入れる	
061	停電直前の写真2 十神がテーブルから離れてる。 終里は両手でメシを貪り食っている。 罪木はソーセージを食っている。	
062	ホテルの床下を調べている千秋と田中 ※背景が決まってからキャラを配置します	
063	脅迫文	

CUT 059 ➡ 063

CUT	ACTION	MUSIC/SE
064	みんなの立ち位置の図 ※実際は小泉が手書きで書いた キャラの名前の図 ¥¥Sp-rdsrv02¥dangan2 ¥05 シナリオ¥シナリオ¥第1章 1章ロッジ図面新.xlsx を参照	
065	下るモノクマロック（1章） 仕様は前作エレベーターと同様	
066	学級裁判参加者A（1章） コマをテンポよく表示。 死亡したキャラはコマに赤色をかぶせるか ×をかぶせるか キャラ絵はラフの様にモノトーンもしくは 単色で、書き殴ったようなタッチに。	
067	学級裁判参加者B（1章）	
068	学級裁判参加者C（1章）	

CUT 064 ➡ 068

CUT	ACTION	MUSIC/SE
069	暗闇のテーブルに近寄る犯人 （シルエット）→（狛枝）	
070	テーブルの下に仕掛ける犯人 （シルエット）→（狛枝）	
071	狛枝の本性 背景をおどろおどろしく ぐにゃ〜っとアニメ。 眼を鈍く点滅させてもよい	
072	倉庫で一生懸命抜け穴を発見する田中と 集中線だけアニメーション	
073	壁で通路を塞いでいる ※図は仮。背景が完成したら その図にしてください	

CUT 069 ➡ 073

CUT	ACTION	MUSIC/SE
074	肉を食うモノクマ 裁判上の中心で。 モフモフの擬音は入れたい	
075	田舎の定食屋で働く輝々の母。 厨房は狭く、ボロくしてください。 貧しさが出るように	
076	夜空から日向を見下ろす 全景から集中線とともに ズーム 眼のアップでおわるんでもいいかと	

CUT 074 ➡ 076

CREATOR'S COMMENT

CUT052・058で描いた罪木のあり得ない転び方は、初期のシナリオからトリック上ふたつ必要との指示があり、2回目をエスカレートさせるということで、このような構成になりました。罪木はコメディリリーフとして考えていたので、「なんでだよ！」と言いたくなるような思い切った構図にしてあります。あと、輝々のお母ちゃんを描いたCUT075は、貧しい定食屋の雰囲気を出せたんじゃないでしょうか。個人的に好きな絵です。

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
079		狛枝独白 背景をぐにゃ〜っとアニメーション。 口パクがあってもいいかも	
080		二番目の島にやって来た日向	
081		ジャバウォック島の観光案内 ↓①から4までを流れ良く	
	② ①		
	④		

CUT 079 ➡ 081

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
083		弐大のスーパーボディーブロー 各パーツレイヤー分けてインパクトの瞬間に スパークしたヒットエフェクトを表示。 その際画面全体に振動を。 1秒くらいスローでチリエフェクトを飛ばして	
		この絵にフェードで切り替え。 終里は吹っ飛んだ感じを出して欲しい。 集中線をアニメーション。	
084		SFな扉を目にする日向 1の玄関ホールっぽいヤツ。 未来機関のマークが中心に。 扉の前にいるのは日向のみ	
085		モノクマの正面アップから そのままズームアウト。 背景にパーティクルのアニメーション	
		背景をフェードで宇宙に。 その後やられモノミを手前に表示。 ゆっくりと飛んでいく。 効果線とともにパーティクルを。 ※きゃあああの悲鳴は入れた方が良い	

CUT 083 ➡ 085

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
088		縛られた狛枝 いやらしい笑顔 日向との会話時、カットインを。	
089		トワイライトシンドローム殺人事件・タイトル ①※PS1ロゴっぽいモノクマ。 ロゴはちゃんと考えてください	
		②※画面に―― 「このゲームはノンフィクションであり、 実在の人物及び団体とは一切関係あります」	
		③トワイライトシンドローム殺人事件」の 「プッシュスタート」が点滅している。	
090		トワイライト・新聞 一番大きい見出しの部分に 読めるフォントサイズで事件の概要を。 それ以外は読めない様に。 ※←は著作権のある画像なので 使用しないでください。	

CUT 088 ➡ 090

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
097		ウェットスーツのソニア	
098		窓を調べる終里	
		全景から集中線とともに ズーム	
099		窓は通れそうだ	

CUT 097 ➡ 099

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
100		トワイライトシンドローム殺人事件・裏タイトル	
101		玄関ホールの写真	
102		隣の教室の割れた花瓶アップ 実写加工の予定。 瓶全体が写る様な構図に	
103		女子高生の現場写真	
104		E子の現場写真	

CUT 100 ➡ 104

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
110		クローゼットの中に2人	
111		辺古山の壁登り	
112		キラキラ登場 縦1.5倍 竹刀をこちらに向けているポーズ	

CUT 110 ➡ 112

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
113		仮面を取ったペコ	
114		九頭龍の代わりに殺したペコ	
115		九頭龍とペコの過去	
116		九頭龍の代わりに殺したペコ (九頭龍表情変化)	

CUT 113 ➡ 116

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
117		九頭龍の応急処置	
118		救急車到着	
119		モノクマタイマー(2章)夜 053の夜バージョン。 各所の終りに。 できれば変形を一部分だけでも アニメーションさせたい	
120		カットをかえて文字盤へ。 カウントダウンをアニメ (各章ごとに数字は変わる)	
		モノクマファイル(2章)	

CUT 117 ➡ 120

CREATOR'S COMMENT

「トワイライトシンドローム」関連は、原作のイメージを踏襲し、実写のレタッチで統一しました。この実写部分を増やすことで作業量を抑えたかったのですが、最終的には実写を使ったものはたったの2枚でしたね……。CUT111は、当初からペコの服装が水着でないと成立しないとわかっていたのに、誰もそのことに気づかずセーラー服のまま仕上げていたという……。前作同様マスター直前にいろいろ発覚し、修正に追われる日々でした。

EVENT CONTE **CHAPT.3** 磯の香りのデッドエンド

3

CHAPT.3

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
122		小泉写真展	
123		三番目の島にやって来た日向	
124		ベッドの上の九頭龍	
		顔の向き差分	
125		戻って来た九頭龍が仁義を切る 太鼓のSEとかほしい	

CUT 122 ➡ 125

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
126		九頭龍の土下座 最初に土下座の絵。次のフラグで 床に血が広がる。 (できればジワ～っとした滲み方にしたい。 外側に広がっていくような) 血の広がりと共にカメラをゆっくりひく	
127		澪田唯吹リサイタル この絵の時に音楽を流すのであれば BGのライトは激しく点滅や色調を変えたい。	
128		モノクマVS終里差分でバズーカ殴え	
129	①	モノクマバズーカーを食らう弐大 ①膝をつく終里にカメラが向かっていく。 色はこんな感じで、バックはエフェクト。 ②そのまま終里にぶつかる寸前左から弐大。 ※足から見せて、そのまま上へカメラをスクロール。 ③弐大の顔が見えたと同時くらいのタイミングで 左右の方向からそれぞれのカットイン。 そのままフェードアウト。(できれば前作のbreakみたいに画面がバラバラ落ちながらフェードしたい)	
129	②	③	

CUT 126 ➡ 129

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
135		人は映っていない モニタ越しの画面。 モニタっぽいエフェクトとSEが欲しい	
136		画面端に麻袋を被った人が立っている	
137		麻袋を被った人が脚立を昇りかけている	
138			
139	中尾さん バワー	↑帯を結べない西園寺 次のフラグで カメラを引き、右からソニア背面をフェード モノミの魔法使い ←	

CUT 135 ➡ 139

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
145		犯人の犯行1 通信を開始する犯人。犯人はシルエット	
146		犯人の犯行2 澪田の首にロープのわっかを掛けて 思い切り引っ張っている犯人。犯人はシルエット	
147		メカ弐大ナメでみんなのリアクション	
148		メカ弐大登場 縦2倍。 足元からゆっくりカメラを上げていき、 半分くらいに差し掛かったところで 上半身へ一気に上げる。それと同時に 眼からピガー&BGで爆発	
149		00:09.06	

CUT 145 ➡ 149

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
150		モノクマファイル(3章) 澪田→西園寺とフラグで分けて 二人分のファイル情報を。	
151		日向の上に乗っかって寝ている罪木2 1と背景差分。 こちらは日向の自室ベッド	
152		罪木の恩返し 少女マンガ風。すーぱー恍惚	

CUT 150 ➡ 152

完全にテイストを変えたイベントフラッシュということで、CUT139のモノミ魔法使いはUI担当の中尾に丸投げしました。本編での映画の内容はひどいものという設定でしたが、とてもおもしろく仕上がっていると思います。また、イベント絵で罪木の登場が比較的多くなっていたので、CUT151・152あたりはカット対象と考えていました。前作もそうでしたが、結局イベント絵はほぼカットすることなくマスターを迎え、最終的に前作の2倍の量になっています。

EVENT CONTE CHAPT.4 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
155		上から時計回りに一文字ずつ表示。 BGは集中線のアニメーション。	
		同じく上から時計回りに一文字ずつ。 ヒットエフェクトも欲しい。 モノミはゆっくり縮小。 きゃあああの擬音も表示。 集中線もアニメーションを。	
156		4番目の島にはいったところ	
157		ロボタイマー　胸閉じ→時計飛び出しの差分。 BGは集中線を回転。	
158		ジェットコースター メカ弐大のねじが飛んでる 左右田が泡を吹いてる	

CUT 155 ➡ 158

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
159		未来機関ファイル 「コロシアイ学園生活について」 ①まずは表紙の画	
		②そのままズームし、見開きの画に フェードで変更。 その際、左図の様にキャラの写真が ギリギリ見切れる構図に。	
		③次のフラグで左へスクロール。 十神に気付いたセリフと共に カットインを表示。 ④最後に全体を見せてもよいかも。	
160		モノクマ列車が走る BGはトンネル内という設定なので うす暗く。ランタン等で明りが点在している感じ。 ※列車のデザインはこの構図に合うものであれば 変更していただいて結構です。	
		②次のフラグで催眠ガス発射。 左右から全体に広がるようなイメージで。 そのままホワイトアウト。	

CUT 159 ➡ 160

4

CHAPT.4

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
161		ストロベリーハウスの見取り図	
162		イチゴ回廊のドア開き演出・事件前	
		ドア開き差分。 ドアは左右にスクロール	
163		連絡エレベーター ※009のキャラ素材を併用できるように。 別フラグでロボの居ない差分を用意。	
164		マスカットハウスの見取り図	

CUT 161 ➡ 164

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
165		ブドウ回廊のドア開き演出・事件前	
		ドア開き差分。 ドアは左右にスクロール	
166		2つの建物がくっ付いてる想像	
167		マスカットタワー内部から見たブドウ回廊	
168		モノクマ大提事	

CUT 165 ➡ 168

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
174		イチゴ回廊のドア開き演出・事件後	
		玄関ホールの写真	
175		事件後の見取り図・イチゴ回廊から入った場合	
176		モノクマロック登場	
		差分でモノクマロックが下から突きだす。 ※弐大の死体はがれきに埋もれ 見えないように。	

CUT 174 ➡ 176

CREATOR'S COMMENT

CUT155のモノクマのフキダシは、最初はこの内容だったのですが、いろいろあって現行のものになりました。CUT162以降のストロベリーハウスとマスカットハウスは、シナリオを読んだだけでは構造を把握しきれなかったんです。ここは背景がトリックに密接に関わってくるので、先に簡易的な3Dモデルを作り、矛盾のない画を揃えていくという流れで進めました。

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
198		捕らえられる狛枝 "羽交い締め。狛枝は無抵抗。 ロビーの炎が見える構図で。	
		ロビーの扉が爆破するフラッシュあり" 出来ればキャラの髪が震えるアニメが欲しい 後ろの左右田は吹っ飛んで左端へフェード。 九頭竜と終里は目を差分で変更。 そして陰影を爆発に合わせた感じに	
199		爆発後に立ちつくす狛枝 髪の毛別パーツで揺らしたい 後ろの炎は揺れるアニメが欲しい。 あと可能であれば蜃気楼の様な ゆがんだ演出を。	
200		柱の落書き "「この島から出る為のパスワードは」 と書かれており、その後は消された痕跡がある 消された部分には「11037」があった"	

CUT 198 ➡ 200

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
201		キレた終里が狛枝に馬乗り	
202		七海が終里を殴る グーで殴る	
203		狛枝のビデオメッセージ ベルトコンベアーの上に置かれている ノートPCの映像 狛枝は立ち絵を流用	
204		グッズ倉庫が薄暗い	
		火の手があがるフラッシュあり	

CUT 201 ➡ 204

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
205		消火活動1消火弾を投げる 火はアニメーションさせたい	
206		消火活動2スプリンクラー 最初は火を前に立ち尽くしている。 火はアニメーションさせたい	
		そこにスクリンプラーが作動し、 火が消えていく 火が消えて、煙が大量に出るアニメ	
207		モノクマタイマー あと2日後くらいの時間	
208		モノクマファイル5章	

CUT 205 ➡ 208

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
209		冷蔵庫の中 モノクマ特製の毒薬が入っているが 3分の1くらいしか入ってない	
210		希望ヶ峰学園ファイル・開き ばいんだー。背景黒で仰々しく	
211		希望ヶ峰学園ファイル・偽十神のページ	
212		下るモノクマロック(5章)	

CUT 209 ➡ 212

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
218		狛枝の異常な行動	
219		狛枝絶命の瞬間 天井の槍ななめのド俯瞰で。 狛枝の手からロープが離れ、 槍が落下するフラッシュあり	
		胸に寄っていって 赤ベタに(ピンクか)	
220		ほほえみの七海 裁判場をバックに	

CUT 218 ➡ 220

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
221			
222		モノクマにしがみつくモノミ。そして自爆	
		モノクマにしがみつくモノミ。そして自爆 (自爆後) 自爆後、モノクマとモノミは ボロボロになって倒れている	
223		無限のモノクマ軍団	
224		去りゆくふたり モノミと千秋がこちらに 振り返って手をふっている	

CUT 221 ➡ 224

CREATOR'S COMMENT

CUT198では、爆発が起こるからには誰かしら吹き飛ばねばなるまいということで、左右田くんに飛んでもらいました。印象的なのは、狛枝の自虐シーンのCUT218。完成版でも人によってはグロテスクだと捉えられると思いますが、修正前は傷も流血もより多く、恐ろしいものでした。そして、おそらくイベント絵で唯一カットされたものがCUT220です。当初の予定では、立ち絵にも存在しない唯一の表情である笑顔の七海を描くつもりで用意していたのですが……。CUT224にその意図を組み込んであります。

0

CHAPT.0

EVENT CONTE CHAPT.0 修学旅行へと向かう乗り物の中のような

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
238		船内の個室にて 独白者視点。相手(狛枝)ははじめは暗がり。 別フラグ差分で口元が笑っている画を。	
239		船内の個室にて2 アップ気味。狛枝がかなり身を乗り出してくる。 窓からの光が怪しく。 窓付近の壁に手を付く形で手が見える。 手は江ノ島の手。ネイルがある女性の手。	
240		船から見えるジャバウォック島 水しぶきと背景をゆーーーっくりずらして 移動しているようなアニメーションが欲しい	
103		女子高生の現場写真	
104		E子の現場写真	

CUT 238 ➡ 240

特殊イベントカット

特殊イベントカット1

特殊イベントカット2

特殊イベントカット3

CREATOR'S COMMENT

イベント絵の進行は前作以上にたいへんで、後半はシナリオも背景設定も上がっていない場合もあり、最後の最後にイベント絵を大量に詰め込んだ定番の流れでした。なので、特殊イベント絵もカット対象だったのですが、入れられてよかったです。

EVENT CONTE CHAPT.6 This is the end ~さよなら絶望学園~

6

CHAPT.6

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
241		モノクマTV学園バージョン 絵は1の使い回しで。 フラッシュで若干ブロックノイズなど。	
242		マンガでわかる希望ヶ峰学園の歴史 「萌える○○」みたいな表紙。 黒背景に表紙でイメージっぽくして省エネ。	
243		マンガでわかる 希望ヶ峰学園史上最大最悪の事件 ハードボイルドt劇画調の表紙。 黒バックに表紙でイメージっぽく。	
244		マンガでわかる 人類史上最大最悪の絶望的事件 伊藤潤二とか日野日出志風の表紙。 黒バックに表紙でイメージっぽく。	
000			

CUT 241 ➡ 244

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
245	西園寺日代子さん	西園寺日寄子が成長している新聞記事 新聞の切り抜きは文化コーナーの 取材記事的な 必要であれば赤ふちまで 別フラグでズーム。	
246		新世界プログラム 表紙とよくわからない図や 細かな文字のページの2つが必要。	
		スクロール後。 できれば文字や図の表示にも 動きを付けたい	
247		プログラムマスター 黒板付近にデカい物体が浮いている。 (某使徒やモノリスみたいなプリミティブっぽいヤツとか?) その物体にプログラムマスターの顔が浮かぶ。	
		(不二咲のシルエットかワイヤーフレーム状の顔 ゼーレのアレっぽく。赤い縁取りの。) ①教室にモノリスみたいなのが浮いてる ②文字や数字が表示される。 ③カメラが寄ってその文字が連なって アルターエゴの顔になる。	

CUT 245 ➡ 247

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
248		プログラム上の苗木のシルエット アルターエゴの代わりに別の人物 (苗木のシルエット)が浮かぶ。 画面全体にブロックノイズ気味。 247よりさらにカメラ寄る	
249		装置に掛けられてる日向達 外側に顔が来るように。 頭部のあたりだけ曇りガラスみたいな仕様で。 キャラはシルエット	
102	スクショ	背景のスクショを分割して1画面に "日向のセリフ 「あの海もあの砂浜もあの建物も何もかもが …新世界プログラムによって作られた 架空の世界なんだ。」"	
251	スクショ	イベントや死体を分割して1画面に	
000		0000	

CUT 248 ➡ 251

CREATOR'S COMMENT

CUT242～244の「モノクマ著 マンガでわかる絶望事件シリーズ」は、まったく違う絵柄にしたいということもあり、クライマックス推理の清水さんに線画をお願いしました。最後のホラー編は伊藤潤二作品のような雰囲気というオーダーをしたのですが、上がってきたのはなぜか楳図作品風でした。

消灯時間になると始まるモノクマのひとり舞台「モノクマ劇場」を全話紹介。ウィットに富んだトークが眠りを誘う!?　また裁判の中断時に見られる「モノクマ&モノミ劇場」と「モノミのスイートトーク」も掲載。ふたりの掛け合いやモノミの独白を楽しもう。

モノクマ劇場

CHAPT.1 モノクマ劇場1

えー、改めまして…
『スーパーダンガンロンパ2　さよなら絶望学園』を
お買い上げ頂いたオマエラ…
誠にありがとうございます。
『スーパーダンガンロンパ2　さよなら絶望学園』を
友達から借りてプレイしてるオマエラ…
借りパクは友人をなくす恐れがあるので、
念の為にもう1本買っておく事をお勧めします。
さて、本編が始まっちゃって、
しばらく経っている訳ですが…
ここで、あえての所信表明を！
この先“これぞゲーム”と呼ぶに相応しい世界で、
オマエラを魅了する事を約束しましょう！
だから…思い切りワクワクしちゃって、
ドキドキしちゃってくださいね！
それでは、最後までごゆっくりとお楽しみくださーい！

CHAPT.1 モノクマ劇場2

『我輩の辞書に不可能の文字はない』ってのは、
とても有名な言葉だけど…
自分の辞書にない言葉を使うのなんて、
不可能に決まってんじゃん。
そんな不可能を可能にしてしまうとは…
まさに、不可能のない人と言えるよね！

CHAPT.2 モノクマ劇場3

苦手な食べ物は、ずばりカニだね。
次に苦手なのは、
エビとかリンゴとかトマトとかめんたいこかな。
赤い食べ物は苦手だね。
赤い食べ物って、
カニの成分が含まれてるから赤いんだ。
つまり、ボクにカニを克服させようとしている、
カニ業界の陰謀なんだよ！
その手には乗るかって！
ボクは断固として赤い食べ物は食べないぞ！
というように、ボクらの社会には、
身近なところにも様々な陰謀が潜んでいるんだ。
みんなもせいぜい気を付けてくれたまえよ。

CHAPT.2 モノクマ劇場4

辛いわー、成功者は辛いわー。
あー、成功なんて言葉には無縁で、
何も持ってないオマエラが羨ましいわー。
やっぱさ、新しいチャレンジの一番の障害って、
過去の成功なんだよねー。
そいつがね、足を引っ張る訳ですよ。
あっちこっちからさぁ。
あー、何も持ってないオマエラが羨ましいわー。
期待されてない連中は幸せだわー。
だって、なんでもできるもんね。
何も気にせずできるもんね。
あー、成功者は辛いわー！

CHAPT.2 モノクマ劇場5

人生というのは前に進むだけではないんだ。
大いなる疑問に足を止め、
そこでじっくり悩む事も大切な時間なんだよ。
たとえば…今日は朝から胃腸の具合が悪かったから、
ホームに降りた瞬間にトイレに直行したんだ。
けど、いざ入ろうとしたところで、
大いなる疑問が僕の前に立ちはだかった。
人生って往々にしてそうだよね。
突然、大いなる疑問に行く手を遮られる。
その時のボクの前に立ちはだかった大いなる疑問とは、
トイレの前に掲げられた“紳士用”の看板…
ボクは襲い来る便意と戦いながら、
必死に思考を巡らせた。
ボクは…本当に紳士なのか？
品があるか？　正直であるか？　誠実であるか？
いや…何を迷う必要があろう！
ボクは紳士以外の何者でもないではないか！
常人なら5分と持たない便意に襲われながらも、
自分と向き合うボクこそ紳士に相応しい！
その誇りを胸に紳士用のトイレに駆け込んだボクを
待っていたのは…
またしても大いなる疑問だった。
その時のボクの前に立ちはだかった大いなる疑問とは、
個室の扉に掲げられた“洋式”と“和式”の文字…
ボクは確かに日本生まれだけど…
清く美しい日本古来の良さを忘れているのではないか？
そんな自分を“和式”だと、
胸を張ってそう言えるだろうか？
…と言うように、ボクらの前には、
いつだって大いなる疑問が立ちはだかるんだ。
それが人生ってヤツなんだよ。

CHAPT.3 モノクマ劇場6

えっ!?　正義の味方なんかに憧れてるの!?
ねぇ、オマエはわかってるの？
正義の味方がどんなモンかってのをさぁ。
あいつらは人様の夢や野望を阻止する事だけが
生き甲斐の連中なんだよ？
仕事関係以外に極端に友達が少ないせいか、
集団を見かけるとすぐに襲い掛かるような連中だよ？
ちょっと高笑いしたりしただけで、
「怒ったぞ」「もう許さん」とか短気なヤツらだよ？
相手が仕掛けてきてからヨッコラセと動くような
怠け者の集団だよ？
たとえ相手が1人だろうと丸腰だろうと、
積極的に武器を使うような連中だよ？
基本的にいつも勝者だから、
弱者の悩みなんてわからない連中だよ？
やたらと派手な服を好む連中だよ？
要は、頭が良くて容姿が良くてエリートで、
粗暴で友達が少なくて頑固な連中なんだよ。
そんな正義の味方に…ホントに憧れてるの？

CHAPT.3 モノクマ劇場7

いちいち悩んでたって、
時間の無駄だよね。
ま、そんなに時間を無駄にしたいなら、
ボクは止めないけどね。
別に時間を無意味に潰すのが悪いだなんて、
そんな事はないからね。
だって、嬉しい事も悲しい事も辛い事も楽しい事も、
思い出したい事も思い出したくない事も…
その何もかもは時間と共に
懐かしい思い出になってしまうんだ。
だから…悩んで時間を潰すってのも、
その悩みを解決する為の立派な方法なんじゃない？
うぷぷ、せいぜい悩んで時間を潰すといいよ。

CHAPT.3 モノクマ劇場8

〜スーパー・モノクマ昔話〜
第58話『天狗が山から下りてきた！』
昔々、天狗が出ると恐れられておる村が
あったそうな…
天狗らは村の娘っこをたぶらかしたり、
食料を奪い取ったり、やりたい放題だったそうな…
しかし…悪いのは本当に天狗なのじゃろうか？
むしろ、天狗の住処である山々の自然を汚し、
住めなくしてしまった人間の方じゃなかろうか？
本当に恐ろしいのは妖怪なんかじゃない！
オマエラ人間の方じゃ！
さぁ、みなの衆よ！
今こそ人間達に戦いを挑む時じゃ！
人間どもから大いなる自然を守り、
そして、妖怪が平和に暮らせる世の中に戻すのじゃ！
〜スーパー・モノクマ昔話〜
『完』

CHAPT.3 モノクマ劇場9

こんばんは。
モノクマ料理教室のお時間です。
本日は“たい焼”を作りましょう。
まず、最初に準備する物は…
タイムマシーンです。
明治時代にタイムスリップして、
神戸清次郎と言う人物に会いに行くのです。
彼は今川焼きを“亀”の形に焼いて販売しますが、
残念ながらこれはあまり売れません。
ここが重要なポイントです。
失意の底にいる彼を優しく励ましてください。
そして、高価なイメージの“鯛”でやったらどうかと、
真剣な眼差しで助言してあげてください。
すると、彼は喜び勇んで、
鯛の形で今川焼きを焼くでしょう。
そして最後の仕上げに、
それを“たい焼き”と名付けましょう…
はーい！　これで“たい焼き”の完成でーす！
モノクマ料理教室でした。

CHAPT.3 モノクマ劇場10

初対面の相手に失敗談から入ると、
警戒心を解きやすくなるって知ってた？
…という訳で、ボクも失敗談から始める事にするね。
ボクが生きている野生の世界では、
モテるって事が強さの象徴なんだよ。
だから、ボクはモテてるって事を自慢したいがゆえに、
自分でラブレターのねつ造したんだ。
ボクはそれを友人に自慢したんだけど、
あいにく、ねつ造したのは封筒だけだったんだ。
何も書いてない便せんを見せろって
友達に言われたボクは半ばヤケクソになって…
真っ白な便せんを見せながら、
こう言ったんだよ。
この手紙は特殊なインクで印字されているんだ！
神に選ばれし人間にしか見えないんだよ！
うぷぷ…そうしたら、そいつ…
『情熱的なラブレター文章だな！』だってさ。
だけど…雲行きが怪しくなってきたのは
そこからだったんだ。
その文章が読めたそいつに
周りのみんなは賞賛と喝采を浴びせ始めたんだ。
そこからだった…
そいつは神の使者として周囲の尊敬を独り占めし…
そして、いつしか世間から、
崇め奉られるようになってしまったんだ！
今や…そいつは周囲の信者を利用して、
怪しい壷を売ったりして荒稼ぎしてるよ。
ボクの余計な一言でそいつは大富豪になったんだ！
これは悔しい！　大失敗だよ！
そんなボクの失敗談でした。
どう？　心開いてくれた？
開いてくれたならさ…
この“ありがたい壷”を買ってくれないかな？
ノルマが厳しくって…
特別に安くしておくからさ！

CHAPT.4 モノクマ劇場11

・―・―
――・・―…
・―…――・・
―・―・・―…
以上、モールス信号でお送りした、
モノクマ劇場でした。

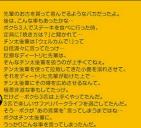
CHAPT.4 モノクマ劇場12

本日は『モノクマの嫌いなところは？』というお題で、
街行く人々に街頭インタビューをしてきました。
さてさて、気になる結果は？
『口が悪くて性格が悪くてお腹も出ていて下品で…
　それなのにモテるところ』
『努力をしない怠け者のクセに
　努力するヤツよりもずっと優秀なところ』
『天から二物どころか、
　すべてを与えられているところ』
『人の陰口ばっかり叩くけど、
　その割には他人から陰口を叩かれないところ』
『惚れた女は死ぬ気で守るところ』
『わたしがいないとダメなところ』
『普段は冷たいクセに、
　風邪を引くと身の回りの世話をしてくれるところ』
『酔うと決まって暴力を振るうけど、
　その後で泣きながら優しく抱きしめてくれるところ』
『転職の度に職種が変わるところ』
『他人が口にする「飲み会」や「合コン」や「昇進」
　という言葉にやたらと敏感なところ』
『娘が中学生になり、
　急に丸みを帯びてきたところ』
という結果になりました。
うーん、ボクって愛されてるね！
しばらくは誰か1人の物にはなれそうにないわー！

CHAPT.4 モノクマ劇場13

明け方まで徹夜でゲームしててさ、
ちょっとコンビニでも行こうかと思って外に出たら…
顔もスタイルも良くて服も靴もバッグもブランド品で、
ピカピカの外車に乗ってるヤツを見かけたんだけどさ…
…ケッ、んな上手い話があるかって。
実は、あいつはボロい木造アパートに住んでて、
定職もお金もないけどプライドだけは高いヤツで…
だから見栄を張りたくて仕方なくて、
それで無理矢理やってるんだよ。
朝から昼間までは、
引越し業で幸せ家族の荷物をせっせと運び…
深夜は居酒屋で、
大ジョッキを運びながらね！
でも、それだけじゃお金が足りないから、
実家の親にお金をせびったりもしてるはずだ！
とかいう妄想を明け方のコンビニ前でしてたら、
なんだか同情してきちゃったよ。
…そんな自分にね。

CHAPT.5 モノクマ劇場14

言葉ってのはとても危険なんだ。
言葉は文字とは違って、
消しゴムでもバックスペースでも消せない。
だから、細心の注意を払って、
使わなければならないんだよ。
かく言うボクも、
かつて言葉で痛い目を見た事があってね…
あれはそう…ボクがサファリパークで
飼い慣らされてた頃の話だよ…
当時、サファリパークには、
ボクと仲の良かったヤツが2匹いたんだ。
片方はリスの“ディートリヒ先輩”で、
もう片方はキツネの“チン太後輩”だよ。
このチン太後輩って言うのが、
ざっくり言うとバカでさぁ…
女の飼育員と真面目な話してるのに、
つい胸の方ばっか目がいっちゃうようなヤツでね。
よくディートリヒ先輩に、
ブルマを盗みに行かされてたもんだよ。
で、自分は盗んできたブルマと交換で、

先輩のお古を貰って喜んでるようなバカだったよ。
後は、こんな事もあったかな…
ボクら3人でステーキを食べに行った時、
定員に『焼き方は？』と聞かれて…
チン太後輩は『ウェルカムで！』って
自信満々に言ってたっけ…
狡猾なディートリヒ先輩は、
そんなチン太後輩を扱うのが上手くてねぇ。
チン太後輩を使って拉致してきた小鹿を溺れさせて、
それをディートリヒ先輩が助けた上で…
チン太後輩にその噂を広めさせるなんて、
極悪非道な事もしてたっけ。
だけど…ボクら3匹は上手くやってたんだ。
3匹で楽しいサファリパークライフを過ごしてたんだ。
そう…ボクが"あの言葉を"言ってしまうまではね…
ボクはチン太後輩に、
うっかりこんな事を言ってしまったんだ。
『キツネはリスの天敵だよ』ってね。
次の日、ボクが目にしたのは、
食い散らかされたディートリヒ先輩の姿だったよ。
すぐに男性飼育員にチクって、
チン太後輩は猟銃で撃ち殺されたから良かったものの…
ボクは今でも薄っすらと、
あの時言ってしまった言葉を後悔してるんだよ。
まったく…リスも大変だよね。
天敵が多くてさ。

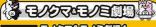
CHAPT.5 モノクマ劇場15

一日一善がボクのモットーなんだ。
深夜の居酒屋で「生、もう1つ」と声を上げると、
バイトの女店員が「喜んで！」と答えてくれたよ。
こんな風に喜ばれるとボクも嬉しいね！
やっぱ一日一善はいいね！
でも、あの女は内心…
こんな深夜の安居酒屋に1人で居座ってるボクの事を
見下しているに違いない。
チクショウ！　やってられない！
おい、ねーちゃん、生をもう1つだ！
あぁ!?　生つったら生鮭に決まってるだろ！
と、そんなあなたに朗報！
モノクマヌイグルミに
バニラの香りを練り込みました。
アロマテラピーの効果で、
ささくれだったみんなの気持ちを和らげます。
近日発売予定！
以上、モノクマショッピングのコーナーでした。

CHAPT.5 モノクマ劇場16

やっぱさ、諦めは肝心だと思うんだよね。
夢は諦めなきゃ叶うとかさ、
そんなの無責任で適当な励ましだよ。
諦めないで何度トライし続けても、
結局、ダメなものはダメなんだ。
しつこいだけのヤツって最低だよ。
だから、やっぱ諦めは肝心だよね。
でも…やってすらいなかったら、
諦める事もできないよね。
本当に最低なのはそっちだね。

CHAPT.5 モノクマ劇場17

すべてウソなんだ。
モノクマなんて存在しないんだ。
モノクマ劇場なんて存在しないんだ。
すべてフィクションなんだ。
意味なんてないんだ。
関係性なんてないんだ。
作られたモノなんだ。
モノクマなんてどこにもいないんだ。
で、オマエラはここで何やってるの？

モノクマ&モノミ劇場

CHAPT.1 モノクマ&モノミ劇場1

さて、学級裁判も佳境へと突入して参りましたが…
はーい、ここで問題です！
ほえっ、いきなり!?
すでに犯人がわかったという人は、
ここで"犯人当て"にトライしてはいかがでしょうか？
犯人当てに失敗した場合は、
セーブデータがドロドロに溶けてしまいますが…
もし正解した場合には、
ボクから100億円を贈呈したいと思いまーす。
ひゃっ…ひゃくおっくえん!?
もちろん、まだ犯人がわからない方は、
このまま何もせずに続けて頂いて結構です。
さぁ、オマエはどうするっ!?
『このまま続ける』　『犯人当てに挑戦』
ウソだよ！　選択肢なんてないよ！
犯人当てなんてできる訳なーいじゃーん！
ひゃっはー！
もちろん100億円もありませーん!!
外道でちゅ！　まさに外道でちゅ!!

CHAPT.2 モノクマ&モノミ劇場2

さて、学級裁判も佳境へと突入して参りましたが…
ここで答えを発表しちゃいたいと思いまーす！
えっ、犯人をバラしちゃうの？
うぷぷ…ここで一足先に答えを言っちゃったら、
みんな驚くんだろうな…
みんな…絶望するんだろうな…
だ、ダメでちゅって！
それだけは本気でダメでちゅよ！
でも、このタイミングでのネタバラシって斬新だよね。
ボクも部長も斬新って言葉には弱いんだ。
部長って誰!?
という訳で発表しまーす！
答えは…
きゃあああああ！　ダメでちゅよ！
ミナサン目を閉じて耳を塞いでくだちゃーい！
正解！　ドイツ語でも驚いた時に「ナヌー!?」と
言うのは本当です！
げげー、なんの答えかわからないけど、
なんとなく外道な感じがするでちゅー！

CHAPT.3 モノクマ&モノミ劇場3

やぁ、モノミ！
今日もマリモが美味しそうだね！
やめてよ！　マリモが主食ってキャラを
定着させないでよ！
ここでチャーンスタームイ!!
ほわわっ!?　何それっ!?
さぁーて、モノミのアピールタイムが始まるぞー！
…へ？　アピールタイム？
優しいお兄ちゃんが、
モノミに名誉挽回のチャンスを与えてやろう。
頑張れ！　モノミをいらない子扱いしてる連中を
ここで見返してやるんだ！
それって…大部分があんたのせいでちゅけど…
さて、文句言ってる間に時間もなくなってきたので、
ここは手短にお願いします！
30000文字くらいで
お願いします！
長いよ！　出涸らしのアピールになっちゃうよ！
ほら、ここでアピールが成功すれば、
割と本気で商品化のチャンスがあるかもよ！
え、えっと…じゃあ…
あちしはモノミ！　魔法少女ミラクル★モノミ！
ちょっぴりスイートなミルキーッ娘でちゅ！
………………
まったく…どこぞのロボットは、
妹の方が優秀だって聞くんだけどな…
あーあ、ガッカリだよ…
えーっと…それって誰の事でちゅかね？
さっぱり心当たりないでちゅよ…

CHAPT.4 モノクマ&モノミ劇場4

やぁ、モノミの為に新しい悪口を考えたよ！
うわぁ…最高に嬉しくない入り方でちゅね…
じゃあ、さっそく言っちゃうぞ！
へへっ…罵倒や悪口なんて慣れっこでちゅからね…
ちょっとやそっとじゃ傷付いたりしまちぇんよ。
モノミは…本当にバカでブスだな！
お、思いのほかストレートでちゅね…
バカに…それにブスでちゅか。
チッチッチ…そうじゃない。
そうじゃないのだよ。
バカ、デブ、ブス…
その三位一体のジェットでストリームなアタックが…
バカデブス！　なのだッ!!
ほわわっ？　デブが隠れてただとっ!?
はい、ミナサンご一緒に…
モノミは本当にバカデブスだな！

CHAPT.5 モノクマ&モノミ劇場5

いやー、
投票タイムが始まっちゃうんじゃないかと、
ドキドキしながら見ておりましたが…
ま、冷静に考えればそんな訳ないか。
まだこの劇場をやってなかったもんね。
そんなのプレイヤーのほとんどがわかってたよ。
わかってないのはオマエだけだよ。
…ね、モノミちゃん？
………………
ねぇ、モノミちゃんはいつまで拗ねてるの？
いつもみたいに仲良くしようよ。
………………
………………
………………………………
………………………………
はーいっ、合格でーっす!!
あのね、友情を測るものさしって、
2人きりの沈黙にどれだけ耐えられるかなんだよ。
という訳で、ボクとモノミは大親友だね！
バカ言わないでくだちゃい…
あちしは…あんたなんて大嫌いでちゅ…
いい加減にしろッ！
どうしてそこまで嫌われなくちゃいけないんだ！
そうやって逆ギレするところも含めて、
あんたの事が1ミリも信用できないからでちゅ！
悲しいねぇ…
友人を信じないって事は、
その友人に騙されるよりもずっと恥ずべき事なんだよ？
だから…そもそも友人じゃないでちゅって…
じゃあ、兄として言おう！
お兄ちゃんでもないでちゅって！
友情のない人生なんて虚しいぞ！
それは男だらけのラブコメ学園モノくらいに虚しい！
いや…それはそれで需要がありそうな…
ほわわっ！　乗っちゃった！
"男だらけ"につられて乗っちゃった！

モノミのスイートトーク

CHAPT.1 スイートトーク1

あちしはモノミ！
今すっごくドキドキしてるでちゅ！
みんなのリーダーだった十神白夜くんが殺されて…
その犯人がこの中にいるなんて…
ううん、信じないよっ！
絶対に信じまちぇんからね！
だって…あちしが信じるのはミナサンだけだもの。
という訳で、頑張ってね！
こまめなセーブは忘れないでね！

CHAPT.2 スイートトーク2

あちしはモノミ！
今すっごくドキドキしてるでちゅ！
あんなに素敵な小泉真昼ちゃんを殺した人が、
この中にいるなんて…
無理無理！　無理でちゅってば！
信じられまちぇんってばー！
うう…何もできない自分が歯痒いけど…
せめてミナサンを信じて見守ろうと思いまちゅ…
ミナサン頑張ってね！　自分に負けないでね！
それと、こまめなセーブは忘れないでね!!

CHAPT.3 スイートトーク3

あちしはモノミ！
またもや理不尽な事態に巻き込まれちゃいまちた！
て言うか…ホントに理不尽大王でちゅって。
どうしてこんな事になっちゃったんだろ…
みんなで仲良く修学旅行のはずが、
こんな血生臭い事に…
ダメ！　こんなの絶対にダメでちゅ！
だから…これだけは忘れないで欲しいんでちゅ！
ミナサン頑張ってね！　自分に負けないでね！
こまめなセーブも忘れちゃイヤよ！

CHAPT.4 スイートトーク4

ハロー！　ハヴァナイスデー！
…とか、無理矢理テンション上げてかないと、
やってられない心境でちゅ！
あー、ドキドキするー！
もはや開き直って、
ハイテンションになるしかないって感じでちゅ！
ヒャハーーーーッ!!
あ、だけど電池切れには気を付けないと！
色んな意味でね！
それと、いつも言ってるように、
こまめなセーブは忘れないでくだちゃい！

CHAPT.5 スイートトーク5

あちしはモノミ…
今更何も言う事はないでちゅけど…
とにかく、あちしは誇らしさで胸いっぱいでちゅ！
一致団結して絶望に立ち向かうミナサンの姿…
サイコーにイカしてまちゅ！
だからこそ…あちしも戦うでちゅ！
あちしはあちしにしかできない戦いで…
あいつに一矢報いて見せるでちゅ！
………………
…それだけでちゅ。

CUT IN ILLUSTRATION

【解・論破・反論カットイン】

膠着状態の学級裁判に鋭いメスを入れる、鮮烈な筆致で描かれたカットイン。一縷の望みを見出した日向の閃き、そして反論に燃える仲間たちの姿に、互いの命を懸けた緊迫した空気が伝わってくる。

◉日向 創
解
「推理はつながった！」

◉日向 創
論破
「それは違うぞ！」

◉終里 赤音
反論
「オレは負けねーぞ！」

◉ソニア・ネヴァーマインド
反論
「控えおろう！」

◉小泉 真昼
反論
「その推理はピンボケだよ！」

◉辺古山 ペコ
反論
「見切ったぞ！」

Climax Scene Illustration

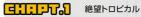
【クライマックス推理イラスト】

学級裁判を締めくくるクライマックス推理のイラストは、前作に引き続き、清水雅治氏が担当。コメントからこだわりの部分を読み取れば、また違った楽しみ方ができるはず。

絶望トロピカル

PAGE 01

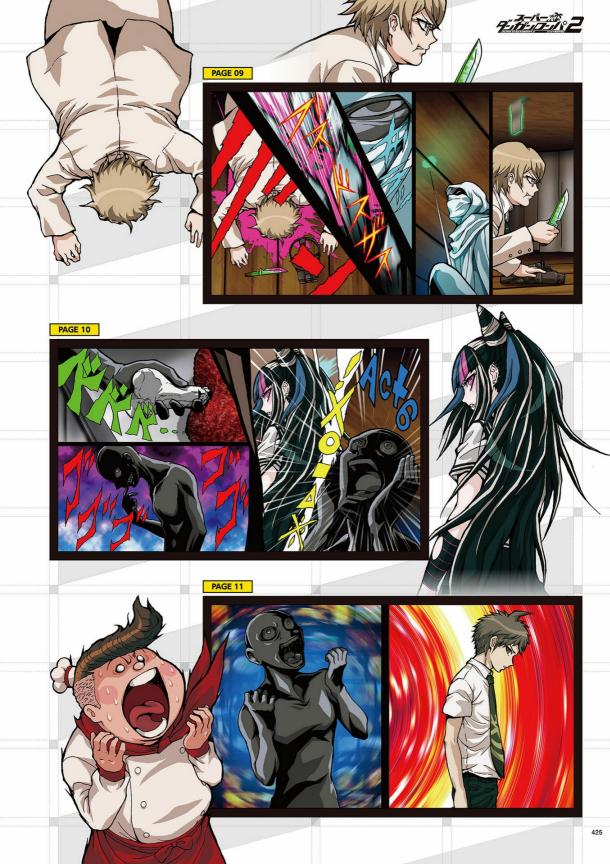
PAGE 02

スーパーダンガンロンパ2
PAGE 03
カチッ
カチッ
PAGE 04
Act3
PAGE 05
スウーッ
Act4

PAGE 06

PAGE 07

PAGE 08

CHAPT.1の見どころはもちろん、あの体型でありながらアクションもいけてしまう十神君です。決してギャグとして見せたいわけではないのですが、皆さん笑っているみたいですね。実際のゲーム画面では、ナイフの不気味な感じや、いわゆる「漫画肉」のコンガリ感がお気に入りです。塗り担当スタッフの方々、グッジョブです。

スーパーダンガンロンパ2
PAGE 09
ブスドスザス
PAGE 10
PAGE 11

【クライマックス推理イラスト】

CHAPT.2 海と罰。罪とココナッツ

PAGE 01

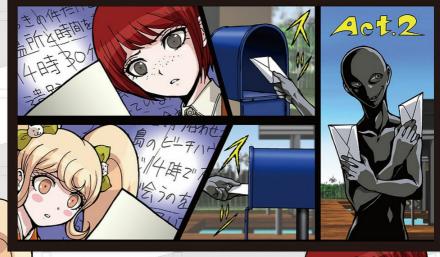
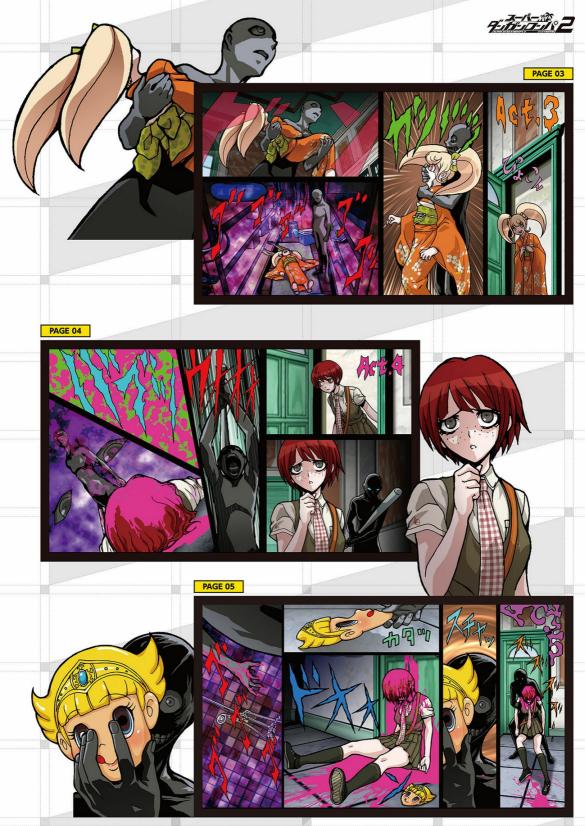
PAGE 02

スーパーダンガンロンパ2
PAGE 03
Act.3
ぴょこん
PAGE 04
ウオオオ
Act.4
PAGE 05
カタッ
スチャッ

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 09

PAGE 10

じつは、自分は小泉さんを描くのいちばん苦手で……。逆に西園寺さんがいちばん描きやすかったのですが、意外にも「小泉がいい」とよく言われるんですよ。絵って難しいですね。今でもときどき、小泉さんのところを描き直したいという衝動にかられます。

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

磯の香りのデッドエンド

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

PAGE 04

PAGE 05

CREATOR'S COMMENT

CHAPT.3は全7ページと、ほかの章に比べてページ数がちょっと少なかったので、不満に思った方が多かったみたいですね。大人の都合も十分理解してはいるのですが、自分からも「もう少しページ増やしましょう」とアピールしておけばよかったなと反省しています。

PAGE06

Climax Scene Illustration
【クライマックス推理イラスト】

PAGE 07

BREAK!!! まさに恐怖!? 「絶望病」の本当の怪!

日向たちを絶望させるため、CHAPT.3でモノクマが流行らせた「絶望病」。その病気の入院用にと用意された患者服の貴重なデザイン画をこっそり公開！ 真の恐怖がここに!?

◎患者服デザイン

きゃあああああああ！ 誰でちゅかこのオヤジはぁ!?

ボクが用意しておいた入院用の患者服デザインだよ。モデルのセレクトもまさに「絶望的！」って感じでしょ？

あううううう……。印象悪すぎでちゅ、イメージ最悪でちゅよ！ なんて怖ろしい病気を流行らせたんでちゅか！

美形と評判の狛枝くんがこのオヤジみたいにならなくて本当によかったでちゅよ。

ボクの狙いどおり随分錯乱しちゃって、キレイな顔が台無しだけどね。

終里さんが泣き出しちゃったり澪田さんが真面目になったり、アンタのおかげで本当に大混乱でちたよ！

気が向いたらまたバラまいちゃおうかなー。今度はみんなの顔もこんなヒゲ面にしたりしてね。うぷぷ。

CHAPT.4 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 04

PAGE 05

PAGE 06

PAGE 08

PAGE 09

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 10

PAGE 11

CREATOR'S COMMENT

メカ弐大VS四天王！　もう「そうキタか！」と。推理物なのにメカ対アニマルですよ、皆さん！　ページの都合上、あそこまでですが、ミサイルや溶解液や熱線など、理屈を超えた必殺武器が飛び交う戦闘場面があったらいいなと、勝手に想像してニヤニヤしていました。

PAGE 01

PAGE 02

PAGE 03

Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

PAGE 04

PAGE 05

PAGE 06

PAGE 07

PAGE 08

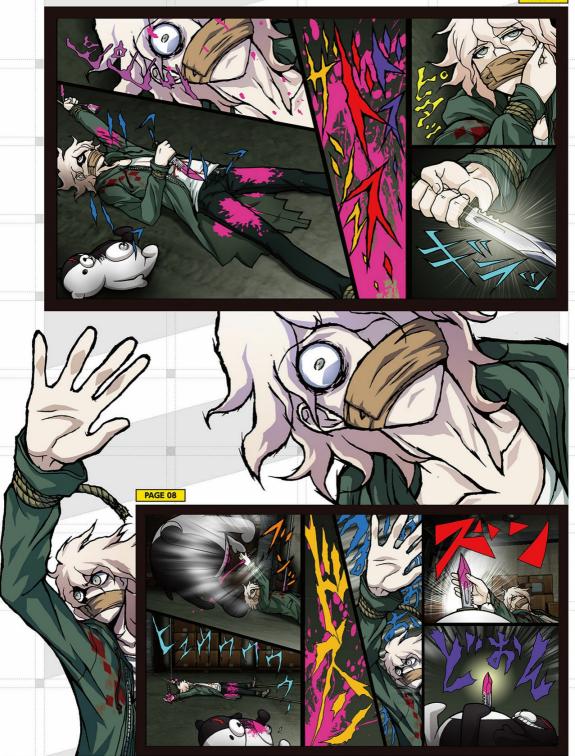
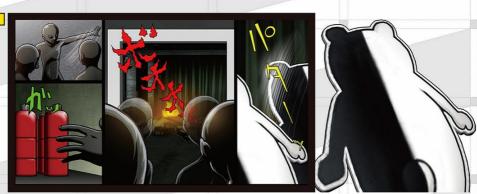
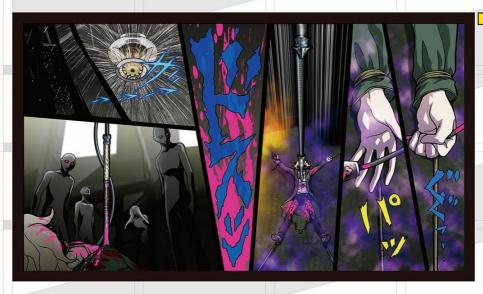
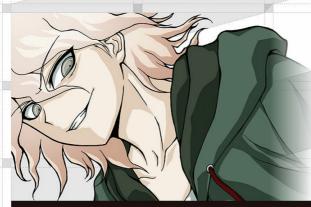
Climax Scene Illustration
【クライマックス推理イラスト】

PAGE 09

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

CREATOR'S COMMENT

クライマックス推理としては最終章ですし、狛枝君が精神的にかなり病んでいる人間と聞いていたので、「ついにその暗黒面が目覚めた」みたいな感じで、意識して怖い表情にすることを心掛けました。でも発売後は、かわいい顔をしてありえないことをするという狛枝像のほうが正しかったのかなと思いましたね。全国の狛枝君ファンの方、ゴメンナサイ。つぎに狛枝君を描く機会があったら、愛を込めてかわいく描きたいです。

PAGE 13

INTERVIEW クライマックス推理イラスト担当　清水氏に聞く制作ウラ話

――前作に引き続き、クライマックス推理のイラストを担当されていますが、その経緯をお聞かせください。

今回再びこのシリーズの制作に参加できたことを光栄に感じています。前回の仕事が評価されて、引き続きお声がかかったのだとすればうれしいですね。

――クライマックス推理のイラストは前作同様、コミック調のテイストが踏襲されていますが。

じつは『1』のクライマックス推理の当初の企画では、劇画調や少女マンガ調、アメコミ調など、章ごとに絵のテイストを変えていくというアイデアがありました。個人的には大好きなノリなのですが、場合によっては全編ギャグっぽくなってしまう恐れがあるので、結果的には現在の形に落ち着き、『2』でもその正統進化形となっています。完成した今となっては、やはり本編と少しテイストを変えた今の形がベストだったと思います。

――前作と同じ点、異なる点についてお聞かせください。

『1』ではコマにはめ込む絵が小さくてわかりにくいという指摘がありましたが、『2』ではヒントが表示されることでよりわかりやすく、おもしろくなったと思います。ですが前作よりも情報量が増えたぶん、要素をコマに収めるのに苦戦しました。1ページにつき5コマほど使用するため、思いのほか大きいスペースが取れないんです。ですがチマチマした絵では迫力が出ませんから、限られた画面上でいろいろと試行錯誤しました。

――スパイク・チュンソフトのスタッフとのやり取りはどのような形で行われたのですか。

全体のクオリティーチェックやスケジュール管理、契約に関わることは丸谷さん、シナリオ関連は菅原さん、背景などの打ち合わせは堀内さんと行い、小松崎さんが臨機応変に加わる形です。開発スタッフはみなさん気さくな方たちばかりで、堅苦しさも感じることなく、冗談を交えながらの打ち合わせには毎回楽しんで臨めました。

――どのような手順で制作を進めたのでしょう。

大まかな流れとしては、「字コンテ」と呼ばれる、表現したい場所や人物、シチュエーションを絞ったものをいただき、コマ割りをした絵コンテを制作します。そのうえでスタッフの意見に基づき、修正して完成という流れです。綿密に打ち合わせをしているはずが、作画作業が佳境を迎えると、「この情報量は1コマでは表現できない……！」とあせることもたびたびありましたね。

――コマの中にはアニメーションするものがありますが、これらに対する工夫や配慮をお聞かせください。

クライマックス推理のイラストでは、すべての絵をコマの枠線よりも大きい範囲で描いています。多少手間にはなるのですが、こうしておくことで、絵を固定させても動かす場合でも対応できるのです。また特殊な箇所については、その都度、指定していただき対応しています。

――すべてのコマが動くと迫力が出るのでしょうか。

一概にそうとは言えません。大切なのはこれがゲームだという点で、全部動けば豪華な印象になりますが、ダラダラ動いていてはテンポが悪くなるので、いらないものはばっさりとカットすることも必要でした。

――苦労した点などはありますか？

制作中はあくまでコマの中で絵のバランスを見ますが、ゲームに落とし込む前段階では、つねに見えない裁ち切りを意識しなければならない点には苦労しました。アニメーションパターンを用意する関係で、提出前のツール上では、線画以外はすべて透明色になり、かつ絵が重なっているため、非常に見にくいんです。こうした従来とは異なる製作過程は、慣れで克服するのみでしたね。

――「クライマックス推理」としてのイラストを描かれる際に、とくに注意したことを教えてください。

たとえどんな理由があるにせよ、人が人を殺すというのは、自分が死ぬよりも覚悟がいるのかもしれません。ですからそうした非日常感を意識していました。こう言うとなんだか危ないヤツみたいですが（笑）。

――前作のクライマックス推理は意識しましたか？

前作からさほど時間が経っていないのと、小松崎さんの絵もいい意味で大きな変化はないと思ったので身構えることはありませんでしたが、より進化させたいという思いはつねに抱いていました。

――小松崎さんのイラストをどこまで意識しましたか？

クライマックス推理は、登場人物が殺人を犯すなどの極限状態を描写しているので、時として設定にない表情も描きます。どこまでキャラクターをいじっていいのか迷いが生じたのですが、菅原さんから「クライマックス推理は主人公の個人的な想像をビジュアル化したものなので、多少違うところがあっても問題ない」という言葉があり、肩の力が抜けました。ただ今度は自分のサービス&エンタテインメント精神が暴走して、「もっとイケメンに描いてあげよう」とか、「もっとかわいく描いてあげよう」と考えてしまって。そちらの衝動を抑えるのに無駄なエネルギーを使いましたね（笑）。

――最後のコマでは、主人公日向と犯人というふたりのみの構図で、目を引くものになっていますが、描かれる際に心掛けたポイントを教えてください。

最後のシーンではキャラクターの心理を表現したつもりです。ですが見せ場である決めポーズは悩みました。いかにも「お前が犯人だ！」という指差し系ばかりではワンパターンになってしまいますから。とはいえ主人公が人間離れしたキャラクターの場合は、どんなふざけたポーズでもそれなりにさまになるのですが、あくまでごく普通の高校生なので、多少はオーバーな描写をしつつも、おかしくならない程度のバランスが必要でした。

――とくにお気に入りのカットはどれですか？

表情で何度かリテイクのあった「田中眼蛇夢」ですね。最初イラストだけいただいたときは忍者系だと思っていたのですが、飼育委員で奇特な人間と聞いてからは、実際にプレイするまでその人物像に興味津々でした。

――従来の漫画を描く場合との違いを教えてください。

ゲーム上で見せるコマ割り漫画は、すべてのストーリーをコマで見せる漫画とは大きく異なります。同じように事件を逐一追えば、今の何倍ものページ数になってしまうでしょう。ですから推理パートという特性を活かして、わざと間を抜いてプレイヤーの妄想や憶測を刺激しつつ、パズル的な展開に導く作りになっています。

――ではビジュアル面のアプローチについては。

通常の漫画では読者の目を引く「見せゴマ」があるのですが、本作では1ページに5コマ程度入れる関係で、大きいコマが取りにくいのです。ですから工夫して1コマでも省き、そのぶん大ゴマを作れると、「俺、頑張ったな」という妙な感動がありました（笑）。ですが試行錯誤したとは言え、課題もまた感じています。

――ページ数は各チャプターで異なりますが、この割振りはどのように決められたのでしょうか？

ページ数に関してはスタッフの提示に従って制作しています。欲を言えばもっとページがあれば大きいコマも使えたのでしょうが、限られた条件下で何とかするのも仕事ですから、条件内で収めるように努力しました。

――ゲームに実装されたときの印象をお聞かせください。

開発期間の都合上、本編の制作とは同時進行という名の別作業だったので、実作業中は妄想力と予知能力（笑）だけが頼りでした。ですから断片的にしか把握できなかったものが収束するのはじつに快感でした。

――実際にゲームをプレイした感想はどうでしたか。

自分の担当したところは反省点ばかりが目についてしまうのですが、それ以外の部分は、愛情がひしひしと伝わってくるほどで、幸せな気分になりました。シナリオ、表現、声優さんの演技、コミカルな「超高校級」の設定など、いいところを挙げるとキリがないですね。

――ではその中から敢えてひとつお願いします。

個人的には、モノクマ役を大山のぶ代先生に演じていただけたことが本当にうれしいです。昭和アニメが大好きなので、もうこれだけで生きててよかったと。あれだけひどいことをする憎まれ役なのに、不思議と愛されていて、ゲームのテーマを伝えるキャラクターというスタンスを超越した、ズバ抜けた存在感ですね。おまけに『2』ではモノミ役の貴家堂子先生まで加わり、おふたりでかけあい漫才まで披露してくださるのだからたまりません！　アクの強いさまざまなパートがカオスな状態で混在しているのにも関わらず、なぜか破綻していない本当に不思議な魅力にあふれたゲーム、それが『ダンガンロンパ』だと思います。

――今後のダンガンロンパに期待することは何ですか？

制作に関わった側の我々が共通して思うことは、やはり「これですべて終わってしまうのはもったいない」ということでしょう。本作風に言うと「苦労して見つけた取材お断りの激旨レストランが、2回行っただけで閉店してしまったような絶望感」で、死にたくなります（笑）。

――最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。

希有な例かもしれませんが、もしこの本のみを購入されているなら、ぜひゲームもプレイしていただきたいですね。ビジュアルだけでも十分に魅力的ですが、「見栄えのいいキャラクターがお決まりの展開で活躍するというゲーム」とは文字どおり一味違います。第一印象ではあまり好みでなかったキャラクターも、プレイしたら大好きになった、なんて話もよく聞きます。何より、この本を手に取って何かを感じた人なら、ゲームに触れることで、心に響く出会いを感じてもらえるはずですから。

PROFILE
清水雅治

またの名をANOなんて名乗っている者です。私が製作したいちばんのお気に入りを挙げてくれと丸谷さんに言われたので、ちょっと古いですが『超神兵器ゼロイガー』を挙げておきます。今動画を見ると笑えますよ。好きなことをやりまくったという点だけは『ダンガンロンパ』に共通するかもしれません。

BREAK!!!
壮絶バトル！モノクマVSモノミ

日向たちの処遇をめぐる対立から、壮絶なバトルを繰り広げるモノクマとモノミ（ときにウサミ）。ふたりの全ラウンドの様子を一挙に紹介。多彩な攻撃に、モノクマの残虐非道を極めたいじめっ子ぶりが冴え渡る！

PROLOGUE
ウサミVSモノクマ

やー！
隙ありー!!
あちょー！　あちょー！

やっ…やめっ…！

ちぇい！　ちぇいちぇい!!

きゃあああああああ！

じゃじゃーん！
大・勝・利！

ふわぁ！　あちしの
マジカルステッキがっ!!

さてと、完全勝利のその後は…
そもそも、オマエは地味なんだよな。
真っ白なウサギなんて地味過ぎるんだよな。

という訳で、ボク好みに改造してやるよ！
アーッハッハッハ！

ボクに逆らうとどうなるか…
噛み砕いて、噛み千切って、
噛み締めさせてやるっ！

きゃあああああああ！
や～め～て～！

コラッ、じっとしてろ！
木の棒が…中に入らないだろっ！

イ～ヤ～だ～！
そ、そういうのはダメでちゅって～！

じゃじゃじゃーん！　大・完・成！

なっ…！
なんでちゅか、これっ!?

PROLOGUE
モノクマドSパンチ

うぎゃあああああ
ああああああ！

バッカモーン！
お兄ちゃんに敵うと
思ったかー！

痛い！　ぶたれると凄く痛いでちゅー!!

PROLOGUE
モノクマドSキック

うぎゃあああああああ！
痛い！　蹴られると凄く痛いでちゅー!!

CHAPT.1
モノクマドSツッコミ

キミとはやってられんわー!!

ぎゃああああああ！
突っ込みが激し過ぎまちゅうううッ!!

CHAPT.1
モノクマドSコークスクリュー

コンビ解散やでー！

うぎゃあああああああああああ！
コークスクリューブローで突っ込まれると、
もの凄く痛いでちゅー！

CHAPT.1
モノクマドSコークスクリュー　ROUND2

えぇい！　邪魔立てするなー!!

ぎゃあああああああああああ!!

CHAPT.2
モノクマドS流星拳

コラァ！　それ以上の
失言はやめろォオッ!!

うぎゃああああああああ！
音速を超える流星のような
ラッシュは、
身が持ちませーん！

CHAPT.3
モノクマ天国ズドアー

えぇい！　うるさーい！

うぎゃあああああああああああああ！
自分でも何をされたかわからねーが、
奇妙な生命のパワーを感じるぅぅぅぅぅぅッ!!

CHAPT.4
モノクマドS閃

引っ込んでろって
言ってるだろー！

ぎゃああああああああああああ！
この技の性質上…防御も回避も
共に不可能でちゅー！

CHAPT.5
モノクマドSオラオラ

おらおらおらおら
おらおらおらおらおら！

ぎゃああああああ！
やれやれな
逆ギレっぷりでちゅー！

CHAPT.5
モノミの自爆

もう…あんたの好きにはさせないでちゅよ！

バ、バッカ…！　やめろ…何すんだって！

えぇい！　死なばもろともでちゅー！

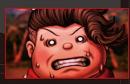
あちしがあんたに勝たないと…みんなが安心して
…暮らせないんでちゅ！

や、やめろってば！
悪かったボクの負けだ、許せ！

OSHIOKI MOVIE CUT

学級裁判の結果、「クロ」と判定された生徒たちのおしおきシーン及び、黒幕の処刑シーンをひとまとめに。生徒たちのおしおきは、各人が抱えていた背景を考えると涙もの。

【おしおきムービーカット】

OSHIOKI MOVIE CUT　CHAPT.1　とんかつの花村

CREATOR'S COMMENT

CHAPT.1のおしおきの描写の肝は、花村に対するおいしそうな"しずる感"の追求。作っていてメチャクチャだなと感じていましたね（笑）。ムービー冒頭にある裁判所のシーンは、これから処刑が始まるという煽りの雰囲気がなかなか表現できなくてとても難しかったです。また、後半の火山のシーンでは、油の表現の部分を楽しみながら制作できました。

CHAPT.2 暴れん坊少女

CREATOR'S COMMENT

全体を通して和紙に描かれている雰囲気になるよう、キャラクターの陰影をはっきりさせました。また、ペコのかっこよさが際立つ映像にすべく、からくり兵を切り刻む瞬間だけ、殺し屋ペコに切り替わるようにしています。また、からくり兵のデザインは最初モノアイにしようとしましたが、モノクマと同じ目にしたら手作り感が出て、雑魚の雰囲気が増した気がします。

CHAPT.3 いたいのいたいのとんでいけ！

CREATOR'S COMMENT

このおしおきはテンション高めのイメージで、罪木のちょっとHな雰囲気を出したくてピンクを多めに配色しました。でも、夕日の中で目立たせるのはなかなか難しかったですね。そして腕ロケットの存在感がありすぎて、罪木が乗ったときに馴染むかも心配しましたが、実際やってみたら、ますますとんでも感が増して良かったと思っています。

CHAPT.4 眼蛇夢大地に墜つ!!

CREATOR'S COMMENT

「こいつなら本当にやるかも……」という雰囲気を出し、「やっぱりダメじゃん!!」という肩透かし感を出したいと思っていました。魔法陣の表現は大変でしたが、お迎えに小動物たちが舞い降りるカットは、画がすぐイメージできたので制作も早かったですね。最後の田中のキメ顔カットを、もっと暑苦しい感じにしてもおもしろかったかもしれません。

OSHIOKI MOVIE CUT **CHAPT.5** PLEASE INSERT COIN

CREATOR'S COMMENT

七海とモノミのおしおきムービーは、前半と後半とで背景の雰囲気がまったく違うので、制作していて楽しかったです。前半はゾンビでも徘徊していそうな、おどろおどろしい雰囲気を目指し、後半は巨大ゲームマシンの安っぽい感じを出せればと思って作っていました。ゲームのドット画面のカットが、見た目からは想像できないほど大変でしたね。

OSHIOKI MOVIE CUT

CHAPT.6 江ノ島アルターエゴの処刑

CREATOR'S COMMENT

制作中は、ウサミをどれだけかわいく見せられるかということで悩みました。ハートや星型、ピンク色のエフェクトなどを用いて、とにかくファンシーな雰囲気を出すように工夫しています。最後に江ノ島が崩壊するエフェクトは、数々のシュミレーションを重ねて非常に大変でしたが、出来上がった画を見たときはいろいろな意味で爽快でした。

BREAK!!!
感動巨編！『モノミの魔法使い2.5D』
モノクマがメガホンを取った映画『モノミの魔法使い2.5D』の物語と登場人物を紹介。本編のキャラクターとは趣きの違う、ほのぼのテイストのキャラクターやデザインは超貴重！
STORY
出生率より死亡率が多い、
老人ばかりが住むド田舎に産まれたモノクマは…
ある日、軍事演習中のヘリコプターAH64、
通称アパッチの作る竜巻に巻き込まれてしまい…
モノミの国に飛ばされてしまいました。
故郷のド田舎に帰って、
老人たちから事あるごとに小銭をせびりたいモノクマは…
なんでも願いを叶えてくれるという、
"魔法使いモノミ"に会いに行く旅を始めました――
モノミの魔法使い
2.5D
招待券
Character 登場するクマ・ウサギ／その他
モノクマ
働らかずに優雅に暮すがモットーの、傍若無人なクマ。
じじばば
ド田舎で暮らすお年寄りたち。
アパッチ
ロケット弾や対戦車ミサイルも運用できる頼もしいヘリコプター。
モノミかかし
脳ミソがないかかし。
モノクマに自殺を勧められる。
モノミライオン
弱虫なライオン。モノクマに弓矢で磔にされる。
モノミ木こり
心のないブリキの木こり。
モノクマに分解される。
魔法使いモノミ
モノミの国の魔女。
モノクマに国を乗っ取られる。
デザイン
【地面・モノミの国】
【地面・ド田舎】
【地面・モノミの国（別案）】
【映画用額縁】

OSHIOKI MOVIE CONTE

【おしおきムービーコンテ】

CHAPT.1、3、5のおしおき及び、CHAPT.6の江ノ島アルターエゴの処刑シーンのコンテを公開。
モノクマによるおしおきの一種、モノミの処刑のコンテも、モノケモノ登場シーンから掲載する。

OSHIOKI MOVIE CONTE　PROLOGUE　モノケモノ登場＆モノミ処刑コンテ

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
01		石像から。 上下に揺れるアニメーション。 （擬音があってもいいかも）		
02		それぞれの像を石像の質感レイヤーと 中身を分けて制作。 ヒビ割れから破片が落ちる画を。 全5体を見せる必要は無いかと。		
03		ここはかなりのアップで見せた方がいいかも。 素材作るの大変だし。		
04		カット変わってモノクマの顔アップ		
		そのままゆっくりとカメラをひく。		

CUT 001 ➡ 004

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
04	ドン × 5	引き続きカメラ引きながら モノケモノがそれぞれ順に降ってくる演出。 （ここは前作死体発見シーンの演出や、セレスの 処刑ムービーの建物が出来ていくシーンの タイミングを参考に）		
		全体を映すところまでカメラが引いて 全員集合。		
	あくまでも一案ということで。 尚、モノケモノの配置やポーズは適当です。			

CUT 004

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
01		モノクマ顔アップから。 笑ってるアニメが欲しい。 （口元別素材など）		
		カメラ引きながらバックにトリケモノ正面図		
		モノクマ若干しゃがんで勢いをつけ ピョーンと後ろへ飛ぶ。 （この間カメラはゆっくり引いている）		
		頭部に着地		
		そのままカメラをパンダウンで モノミの背面。 （この段階でモノミは小刻みに震えてていいかも）		

CUT 001

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
02		トリケモノの影がゆっくりモノミを 覆ってゆく。 モノミは震えモーション 震えのエフェクトもあった方が良い。 涙もぽろぽろ落ちた方がいい		
03		横向は←でなくてもよい モノクマが右手をひょいとあげると 変形アニメーションスタート		
04		それぞれのパーツを変形。 必要以上に可動する方がいい。		
05		カットもいくつかに分けた方がいいかも 色んな箇所をテンポよく変形アニメーション させられたら最高		
06		変形アニメの最後は 主砲のガトリングガンのアップ		

CUT 002 ➡ 006

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE	TIME
07		モノクマのゴーサイン。 ここは2秒くらい溜めたほうが おもしろいかな		
		Goと同時に右手をおろし。 同時に表情も悪い顔に。		
08		ガトリングガンの回転しながらの乱射。 バックには激しい効果線が欲しい		
09		モノミのバックからのカメラで やられアニメーション。		
10		狂ったように手を上下に振るモノクマ。 このカット10とカット09を交互に見せて、 段々加速して最後はホワイトアウトとか。 BGもイカれた感じにしたい。		

CUT 007 ➡ 010

CHAPT.1 とんかつの花村

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
1		きょろきょろする花村		
2		後ろの壁が開き そこから光が漏れる		
		キラッと光 そこからカニ挟みが		
3	花村の首に装着される。			
4		そのまま引っ張られて ブラックアウト		

CUT 001 ➡ 004

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
5		ホワイトイン 浜辺シーンに移動		
6				
7		花村気づく 遠くからヘリが		
8		ヘリスピード落とし ホバリング		
9		コクピットには モノクマが ※頭にはマイクとヘッドホン それか戦闘機乗りが被るヘルメット等		

CUT 005 ➡ 009

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
10		ミサイルが装てん される。		
11		操縦桿の蓋を開き ミサイル発射ボタンを 出す。		
12		ポチッとな		
13		2発発射されるミサイル		
14		ミサイル目線で		

CUT 010 ➡ 014

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
15		命中		
16		煙幕が晴れるとそこには ドロドロの花村		
17		トドメといわんばかりの 決めポーズからの～		

CUT 015 ➡ 017

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
18		スイッチ		
		オン		
19		ヘリの大きさに合わないぐらい デカイミサイルが出てくる		
20		ズドドドドー 波を割って飛んでくる		
21		はっ!!		

CUT 018 ➡ 021

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
22		サーフィンみたいな波のトンネルを 抜けるようにミサイルが飛んでくる		
23		花村目線でミサイル撮る。		
24		ミサイルに亀裂がはいり 眩い光が		
		カッ!!!		

CUT 022 ➡ 024

CHAPT.1

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
25		爆風と閃光とパン粉に包まれる。		
26		命中ホワイトアウト		
27		ホワイトイン 体中パン粉まみれ のまま倒れている		
		足元の膨らみから 足かせが飛び出る		

CUT 025 ➡ 027

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
28		ヘリ上昇		
29		ロープが持ち上がり		
30		大空へ		
31		夕日をバックに飛んでいく		
32		ついた場所は火山		

CUT 028 ➡ 032

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
33		噴火口にはいると 煮えたぎるマグマ		
34		恐怖におびえる		
35		姿勢を安定させヘリが ホバリング		
36		レバーに手をかける		
37		ガチン！		

CUT 033 ➡ 037

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
38		ロープが分離		
39		落ちていく花村		
		花村をカメラが送る。		

CUT 038 ➡ 039

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
40		ポチャン ジュッ		
41		モニターに花村 の一連の処刑が 映されている。		
42 ~ 58		モニターを見て 固まる生徒達。		
59		カツどんを抱くモノクマ。		
60		カメラゆっくり引きブラックアウト		

CUT 040 ➡ 060

この作品でいちばん最初に描いたコンテですね。これとは別に「花村のレストラン」という、まったく別の処刑案もありました。コンテでは花村は拘束されていなかったのですが、作画と演出の都合上、ムービーパートでは磔の設定に変更になっています。

BREAK!!! お蔵入りのおしおきタイトルバック

おしおきムービーの冒頭あたりに挿入される個性的なタイトルバックには、完成版とは異なるお蔵入りのバージョンも存在することが判明！ ここではそのうち4種類を公開。完成版と見比べてみるとおもしろい。

CHAPT.1 とんかつの花村

お蔵入り版には、髪型から小さなコック帽まで、花村そっくりのブタがはっきり。「の」の文字の違いには気がついた？

CHAPT.2 暴れん坊少女

タイトルが「百人斬り」から「暴れん坊少女」に大きく変わった珍しい例。その変更に合わせて、デザインも少々チェンジ。

CHAPT.3 いたいのいたいのとんでいけ！

初期は、ポップな色合いのかわいい雰囲気。最終的には、おしおきの内容に即して、注射器をモチーフにしたデザインに。

CHAPT.4 眼蛇夢大地に堕つ!!

なかなかにダイレクト過ぎるタイトルを、当初はシンプルに表現。そこに田中を連想させる、禍々しい魔法陣を加えて完成。

OSHIOKI MOVIE CONTE

CHAPT.3 いたいのいたいのとんでいけ！

CREATOR'S COMMENT

前半導入部分の演出変更があった際に、描いたコンテです。当初はロケットパンチにまたいでからのスタートだったのですが、後半の演出とのコントラストを図るために、最初は静かな病室に変更になりました。

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
1		顔の正面からゆっくり引く		
2	ニョキ	横からゆっくり引く 針が出てきてからモノクマが出てくる。		
3		カメラあおりで注射器を持ち上げる		
4		狂った顔でにやり。		
	タイトル			

CUT 001 ➡ 004

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
6		注射を持ってダッシュ		
7		迫る罪木		
8		地面にブス		
	ゴゴゴゴゴ	地鳴りが鳴って		
	ドド	ドーンと地面からロケット台が飛び出す。 ※地面を見せるとモデリングが大変なのでアオリ構図程でごまかす		

CUT 006 ➡ 008

Cut	Picture	Content	Dialogue	Sec
10		罪木とモノクマが着地		
11		注射器をつかむ		
		以降後半に続く		

CUT 010 ➡ 011

PUNISHMENT MOVIE CONTE

CHAPT.5 PLEASE INSERT COIN

Cut	Picture	Content
C01		●七海、モノミのアップから ●七海は無表情、モノミは焦き ●七海は尻もち状態で座ってる
	EXIT	●カメラゆっくり引いていくと後ろに扉、EXITの文字が見える ●ふたりの両側にモノミが9体出てくる
		●さらに引くとインベーダー、バリケードなどがパタパタ出てくる ●インベーダーはそれっぽいアニメーションをしてる
		●カメラ引きながら横に振ると戦車が入場してくる ●戦車接近しながら砲塔を七海の方に旋回させる、リアルな動きで
	クマ	●戦車上部ハッチの所でカメラストップ、砲身の先には七海 ●ハッチがパカンと開いてクマ出てくる
C02	タイトル 七海千秋	

CUT 001 ➡ 002

Cut	Picture	Content
C03		●俯瞰でゲーム画面っぽいカメラ ●戦車砲塔は動かさずに横移動しながら撃ちまくる ●エフェクトや破壊表現はゲームっぽくなく、全部リアル系、インベーダーも普通に吹っ飛ぶ ●戦車一度右端まで行ってストップ、今度は左に移動 ●このカットでモノミが二体ヒットして倒される、それ以外の弾は微妙に外れる
C04	ドガー!!	●ズラッと並んだ七海とモノミ、銃殺処刑的なショット ●砲弾が飛んできて激しい衝撃とガブレ、このカットでモノミが二体倒される
C05	ナナミ	●アオリ気味で七海の顔ドアップ、無表情に右を見てる ●砲弾が炸裂してるエフェクトが飛んでくる、衝撃とガブレ
	EXIT トビラ ナナミ	●カメラ左にパンして、七海が背後のEXITの文字をチラッと見る
C06		●七海素早く立ち上がる、カメラモノミにグッと寄って七海後ろにフレームアウト
		●七海の手だけフレームインしてきてモノミの手を引っ張る ●モノミ強く引っ張られてフレームアウト ●この間も砲弾はバシバシ飛んできます

CUT 003 ➡ 006

CREATOR'S COMMENT

前作のおしおきめムービー担当デザイナーが用意してくれたコンテです。なので、このCHAPT.5が、いちばん『ダンガンロンパ』らしい演出になっているかもしれません。

Cut	Picture	Content
C07	トビラ	●廊下側から見た扉、閉まってる
		●勢いよくバンと開いて手をつないだ七海とモノミが走ってくる ●その後ろにモノミが三体ついてくる ●カメラフォロー
		●カメラフォローしつつ、七海の顔アップあたりで、背後の廊下の壁をぶち破って、パックマン的なものが出てくる ●普通の軽トラにパックマンの口をつけたようなもの、パクパクしてる●口の中に運転しているモノクマ、すごく乱暴な運転、壁にぶつかりまくり ●パックマンジワジワ迫ってくる ●このカットでモノミが一体轢かれる●パックマン出現は休む暇を与えない感じでテンポよく
C08		●横カット、じわじわ追いつかれモノミが二体轢かれる
		●最後に七海まで迫ってくる
C09	EXIT	●七海、モノミの背後カット ●カメラフォローしつつ、足元くらいからパンアップしていき、前方にEXITの扉があるのを見せる ●最終的なレイアウトは超ナメ望遠で、EXITを大きく映す

CUT 007 ➡ 009

Cut	Picture	Content
C10		●扉、初めは閉まっている、C07と同じ感じ ●ガラス越しに見ているような質感
		●一呼吸置いてからバンと勢いよく開いて、七海モノミ飛び出してくる ●すぐにガラスにベチャっとぶつかり張り付く、ゆっくり下に落ちていきフレームアウト ●背後でパックマンが停まり、扉が閉まる ●扉にはロックするような仕掛けがあり動く、閉じ込められる
C11		●むくっと起き上がる七海とモノミ、何やら奥行きが狭い空間、前方はガラス
		●突然奥にでかいブロックのようなものが落ちてくる、強い衝撃とガブレ、すぐに手前にも落ちてくる ●重さとしてはコンクリートの塊
C12	NEXT SCORE TIME	●正面からのショット、テトリス的な巨大空間、回転機能付きクレーンのようなものがブロックをどんどん運んできて落としていく、ブロックの落ち方は物理的にリアルな感じ ●二人分のスペース（2マス）を残してブロックが隙間なく積まれていく、カメラジリ寄りで緊迫感を出す ●ブロックが落ちるたびにガブレ
C13		●二人のカット、2回ほどガブレた後に、唐突にモノミの場所に長いブロックが落ちてくる、モノミつぶれる ●モノミがつぶれた瞬間、七海はギュッと体をこわばらせて目を閉じるアニメーションをする ●少しタメ

CUT 010 ➡ 013

Cut	Picture	Content
C14		●七海ドアップ、肩に力が入ってる、力を緩めながらゆっくり目を開く、完全に無表情
C15	SCORE TIME	●全体図、七海の列を残して完成してる、七海の上に長いブロックを持ったクレーンが来る
C16		●七海フルショット、一間開けてからブロックが落ちてくる、ブロックが埋まった瞬間血しぶきが周りにつきます、前作江の島処刑のラストと同じ演出
	暗転	●フェードで暗転

CUT 014 ➡ 016

OSHIOKI MOVIE CONTE

CHAPT.6 江ノ島アルターエゴの処刑

C01 ●前のイベント絵からの繋がりで。
分割画面のみんなが押している画面が白く光る。
画面が光りと共にボロボロと崩れていく。
※どのような絵になるかは未定です

C02 ●カメラ真俯瞰、ゆっくり地面に向かって寄る
画面が光りと共にボロボロと崩れていく
周りから七色の光が集まってきて高速回転を始める
光の回転の中にウサミが見えてくる

●カメラクレーンダウンしながらウサミ正面に回り込む，ウサミの回転がゆっくりになっていき、じわっと停止，ウサミポーズを決める

C03 江ノ島 処刑!
●処刑タイトル

C04 ●江の島が近づいて覗きこんでくる
「びっくりしてる」表情とリアクション
この時カメラの画角少し望遠にして
江の島の顔を大きく映します

●江の島がウサミをつぶすために右手を上に振り上げます
それをウサミなめ、望遠のカメラで追います
手はなるべく高く上げてください

●手が振り下ろされるくらいのタイミングで
カメラをグッと引きます，画角は普通に戻ります
同時にウサミはカメラ目線を維持しながらヒラリとよける
体操選手のように側転します
余裕な感じです

CUT 001 ➡ 004

●カメラウサミに寄ります
ウサミがステッキを上に突きだすと
エフェクトで魔法の剣が出ます

●カメラ引いて全体絵
ウサミがカッコ良く側転ジャンプして江の島の手の上に行き，勢いよく魔法の剣を突き刺します
その瞬間江の島の全身に電気が走るようなエフェクトが出て
江の島苦しそうにのけ反ります
衝撃で左手に持っていた携帯電話を落とします
携帯電話フレームアウト

●ウサミ着地したあと江の島の左側に走って移動
立ち止まると江の島のほうを向いて
「コッチダヨー！」という感じで手を振って挑発します

●さっきとおなじ要領で左手の攻撃をジャンプでかわし
かわしながら魔法の剣を出して着地
すぐに反転ジャンプして右手に垂直に突き刺します
一連のアクションは素早くカッコいい感じでお願いします

●両手の拘束が終わると
江の島正面のあたりに走って移動します
立ち止まるとステッキを江の島顔のあたりに振ります
すると魔法の鎖のようなものが出てきて江の島の顔に刺さります
(可能なら顔に巻きつく感じ)
江の島苦しんでもがき、立ち上がろうとします

●鎖を維持したまま画面正面に向かってダッシュしてきます
その勢いでステッキを地面にたたきつけるように引っ張ります
江の島の顔が引っ張られて地面に頭を激しくぶつけます
激しい衝撃エフェクトとガブレ、地面の背景が壊れて割れる表現もほしいです

CUT 007 ➡ 012

●モノミ振り返って見てます
ここまで激しいアクションが続いたので
しばしの休憩タイム

●江の島起き上がろうとしますが
顔をこちらに向けた状態で失神して
ドーン！と倒れます
モノミは「ヤッター！」という感じで万歳して喜びます

●モノミ走って江の島の顔に近づき
ステッキでバシバシ殴ります
今までの恨みを晴らす感じでタコ殴りです
江の島は脱力してますが
殴られるたびにピクピクするような
リアクションをします

●調子に乗って殴っていると突然江の島の目が
カッ！と開きます
その瞬間固まるウサミ
江の島ゆっくり立ち上がって行きます

●ウサミクルンと正面を向き逃げ出します
必死で逃げるというより馬鹿にしながら逃げる感じ
江の島両手の拘束を勢いで引き抜いてから
ハンマーナックルをするために両手を重ねて
反り返ります

●バゴーン！と打ちおろされるハンマーナックル
ウサミ転びそうになるも間一髪セーフ
地面が割れて背景などが壊れます
激しいガブレと煙、破片が飛び散ります

CUT 013 ➡ 018

●衝撃が収まってない状態で
ウサミがステッキを上に押し上げるようなポージングをします
するとステッキから七色の光が放射状に出ます
そのまま反転ジャンプして江の島のこぶしの上に乗ります
江の島はまだダウンしてます

●ステッキから光を出したまま江の島の腕を登っていきます
江の島はウサミに気づいて起き上がります
ここから先はウサミの背中固定カメラになります
ステッキからは七色の光が出てステッキの通った場所に軌跡が出来ます
その軌跡が紐のようになって江の島の体を縛り付けていきます

●肩まで登ったら江の島の体の周りを横周りにぐるぐる回っていきます
まず頭を拘束して、腕を拘束しながら渦巻き状に回転しつつ
おなかのあたりまで下りていきます
江の島はなんとなくもがいてますが、だんだん拘束されていきます

●全身の拘束が終わったら背中で45度向きを変え、
頭頂に向かって走っていきます

●頭頂のあたりでカメラはウサミの正面に回り込み
ウサミに追随しながら少し引きの絵にして
全身が拘束されている江の島を見せます
江の島の目線はウサミを追いかけています

江の島を虹で拘束していきますが
江の島の髪の毛がボリュームがあり
そこをウサミが走ったり
髪の毛をつぶすような拘束表現が難しいのであれば
拘束は体だけにして
背中から体の中心を回って、腰にひと巻きする感じでもいいかもしれません
髪型がツインテールなので真中は走れます
絵コンテでは縦の虹を入れ忘れてますが、縦に真っ二つに割れます

CUT 019 ➡ 024

●顔の中心を通って下まで降りてきます
そのまま地面まで降ります

●江の島の全身が見える所まで手前に走ってきます、江の島の表情は少しだけ苦しそうです
虹の軌跡エフェクトはまだ続いています
ウサミ立ち止まると、空中にゆっくり虹の円を描きます
円が出来上がると共に江の島を縛っている虹が
さらにタイトになって発光していきます
円を描き終わって、ステッキを上に「エイ！」と上げるような決めポーズをします

●虹の軌跡がすべて光となって爆発します
江の島を縛ってた虹が断面となって、江の島がバラバラに分解されます
その破片がゆっくりズレていって江の島が崩壊していきます
物理的な崩壊と一緒にバグ的なエフェクトも入れてほしいです。江の島破片の断面からは光のエフェクトが出てきます
光の光線がめちゃくちゃに暴れまわります

●江の島が崩壊して沈んでいく中で
ウサミが登場した時と同じようにゆっくり回転を始めます
高速回転になり光があふれだしてきてから
派手でラブリーなエフェクトと共に消滅します
消滅した後も江の島は崩壊を続けています

●江の島の崩壊エフェクトがだんだん強くなり
画面全体が発光していってホワイトアウト

END

江の島処刑ポイント
●全体的にゴッドオブウォーのパロディです
カメラワーク、アクションや展開のテンポはゴッドオブウォーを参考にしてください
●ウサミの動きはカッコ良くかつかわいい感じでお願いします
●ウサミの走り方はアラレちゃんのような感じです
●飛んだり跳ねたりのウサミアクションはスターウォーズのヨーダ格闘シーンを参考にしてください
●ウサミの魔法のステッキは、基本的に光ってエフェクトを出してるようにしてください
ウサミ自身もつねに発光してるようなエフェクトがあると感じが出ると思います
●魔法エフェクトは星やハートなどがカラフルに飛び散るような、無駄にラブリーにしてください
●江の島の動きは重量感を出してください、つねにゆっくり動きます
●江の島がバラバラになった後は、破片がランダムでワイヤーフレームになったり、ドットになったり
ポリゴンが一瞬だけぶっとんだり、いろんな事がパカパカ起きてる感じを出したいです

CUT 025 ➡ 029

CREATOR'S COMMENT

このコンテを最初に見たときは、スケジュール的に「間に合わないのでは？」と不安になりました。途中の江ノ島との攻防が、映像では大きくカットされてしまいましたが、アニマティクスでは一度すべてコンテに忠実に作っていて、それが非常に迫力があり、個人的にはお気に入りでした。あの時間を返して！

MAP CONCEPT ART

【マップ設定画】

ゲームのサイコトロピカルな世界観を構築するために描かれたイメージボードや、建物のデザイン画、3Dモデルなどをまとめて掲載。島ごとにそのイメージが大きく異なる、ジャバウォック島はここから生まれた。

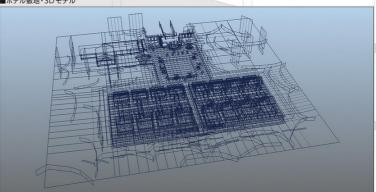
MAP CONCEPT ART ジャバウォック島全景

whole view

CREATOR'S COMMENT

初期のプロットにあった主要な施設を5つの島に散りばめました。当初は島を上空から見ると何かしらの"形"に見えるようにしたかったのですが、移動が面倒にならないよう、現在の配置にしています。当初は細かく描き込んでいたものの、遊園地などはファミ通掲載時にネタばれになる恐れがあったので、途中で抽象的な描き方に直しました。（石坂）

MAP CONCEPT ART 1番目の島

■ホテル敷地・3Dモデル

CREATOR'S COMMENT

生徒16人分のコテージが必要ということで、予定していたよりも広くなってしまいました。敷地が広がったぶん、ヤシの木や花などのオブジェクトが増やせたので、敷地内が賑やかになりましたね。（石坂）

1st. Island

■ホテル・レストラン

CREATOR'S COMMENT

南国のレストランらしく熱帯植物を配して、ウッディーで開放感のあるイメージで仕上げました。ゲーム中でも、うまく表現されていると思います。（堀内）

■ロケットパンチマーケット

CREATOR'S COMMENT

マーケットは広々とした多角形構造で、さまざまな商品が置いてある感じを出しました。モノモノヤシーンの「顔が見えないサル」はモノクマや原住民に変えるという意見もありましたが、結局は残してもらえましたね。牧場は石坂さんのデザインに基づいて再構成したものです。（堀内）／モノモノヤシーンは当初、地元原住民風な人物がヤシの木を殴るとカプセルが落ちるという設定がありました。（石坂）

■モノモノヤシーン

■牧場

■別館

厨房

倉庫

トイレ

CREATOR'S COMMENT

厨房・トイレ・倉庫は、いずれも前作にもありました。ですが、それとはまったく違うイメージで描いてみました。（堀内）

MAP CONCEPT ART

2番目の島

■遺跡・初期イメージ

2

2nd. Island

CREATOR'S COMMENT

この初期イメージは、「遺跡＝巨大ロボット」という勝手な妄想から描きました（笑）。（石坂）／初めてこのイメージ画を見たときは、この作品はどこに行こうとしているのかと不安になりました（笑）。（河原）

CREATOR'S COMMENT

当初は初期イメージと同じく、乾いた砂のイメージで埋もれた校舎を描いていました。ですが途中で、アンコールワットのイメージでと言われて、樹木が絡まっているデザインに変わったという経緯があります。（堀内）

■遺跡

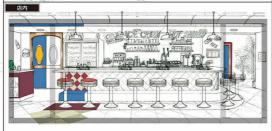
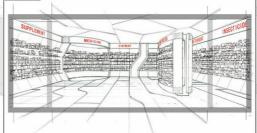
■図書館

■ドラッグストア

外観

店内

■ダイナー

外観

店内

CREATOR'S COMMENT

図書館はヨーロッパの伝統的な図書館、ドラッグストアとダイナーはアメリカンなイメージで描きました。ダイナー店内は窓を見せる必要性に気づかないまま、正面向きに描いてしまっていますね。（堀内）

■チャンドラービーチ

当初は大きいテラスをビーチハウス正面に描いていましたが、トリック上、差し障りがあると聞かされてなくしました。ベタっとしている地面がその名残です。（堀内）

■ビーチハウス

CREATOR'S
COMMENT

ビーチハウスは当初このように階段や手すりを描いていましたが、現場が見えにくい構造なので排除しました。正面のドアと裏口のドアも相対する位置に移動しましたね。シャワールームは、窓の高さを感じさせるのが難しかったです。あと、クローゼットはゴチャゴチャした雰囲気を出すのに手間がかかりました。サーフボードケースの位置関係もずいぶん変わったと思います。（堀内）

MAP CONCEPT ART 3番目の島

■サイバーパンク島

■病院・3Dモデル

CREATOR'S COMMENT

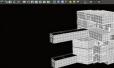
病院の3Dモデルは、前作の廊下を思い出しながら楽しんで制作しました。前作と同じくフロアごとに別データにするつもりで作っていたところ、ロードなしで1階と2階を行き来する仕様が追加されたため、慌てて1マップ分のデータ容量制限に2フロア分を押し込みました。（河原）

■ライブハウス

CREATOR'S COMMENT

巨大ビル群にアジアンテイストの屋台村、映画などでありがちなサイバーパンクな表現を意識して描きました。（石坂）／ライブハウスは台風のイメージで渦巻くネオンを配しました。ですが、タイフーンのスペルを間違えて、店名にその名残があります……。すみません……。（堀内）

MAP CONCEPT ART 4番目の島

■ファイナルデッドルーム

■ビックリハウス・3Dモデル

CREATOR'S COMMENT

ビックリハウスについては、まずトリック確認用に3Dモデルを組みました。つぎにゲームで使うために本番用データを組みました。最後に裁判での説明画像用に3Dモデルを組みました。つまり3回作っています……。ファイナルデッドルームは、脱出ゲームを盛り込むこと以外、終盤まで何も決まっていませんでしたが、菅原の剛腕でなんとか間に合いました。（河原）

BACK GROUND CUT

【背景カット】

『ダンガンロンパ』シリーズならではの、2.5Dの演出を支える背景カットを一挙公開。開発陣のこだわりのポイントや、制作における裏話が満載の、デザイナー河原氏によるコメントにも注目だ。

BACK GROUND CUT　1番目の島

1 道（1番目の島）／横移動ということで、表現の方向性も含めて試行錯誤を重ねました。苦労したのは石坂さんで、僕は感想を言うだけでしたが。 **2** 砂浜／じつは南国っぽいマップは少なめで、ゲーム中盤以降はほぼ南国関係なし。せめて冒頭で印象付けねばと石坂さんが気合を入れて制作してくれました。 **3** マーケット／かなり初期に制作したマップです。今見ると、もっとバカバカしい感じにしてもよかったかなと思います。巨大コーラが20Lというあたりに自分の器の限界を感じます。100Lポリタンクくらい行っとかんかいと。 **4** 牧場／ここも初期の制作です。石坂さんが制作した2D移動マップをもとに、河原が2.5Dを作るという流れでした。「ウサミが魔法で鳥を牛に変える」という設定があったので、南国っぽい鳥を用意したのですが、「ニワトリです」と。でもなぜか南国の鳥も撤去されずに、手持ち無沙汰な感じで残っています。 **5** 空港／一度は制作を見送ろうとした場所です。開発終盤に「シナリオ上、やっぱり必要」ということになって急遽用意しましたが、意外と気に入っています。

2

1

1

3

4

5

1 1st. Island

● HOTEL

6

6 ホテル外庭／前作にはなかった屋外の3D移動マップです。今作の特徴である南国の解放感を感じられるマップになったと思います。 **7** ホテルロビー／もともとはロビーとラウンジが別々に存在していましたが、移動時にストレスにならないようにと、ひとつの部屋とすることに。そしてこの部屋、のちには狛枝君に爆破されてしまいます。不憫です。 **8** ホテルレストラン／初期に制作したマップで、背景表現の面でまだ迷いが残っていたのですが、あまりコテコテにして清潔感がなくなるのだけは避けようと考えていました。のちに西園寺が清潔感とは無縁のものを持ち込みましたが……。

6

7

8

● ANNEX

9

10

9 別館ホール／石坂さんの初期制作マップです。状況に応じて配置物が大きく変化するうえ、奥のテーブル寄りの別視点もあり、かなり苦労されていました。ここに限らず殺人現場となるマップは通常の3倍くらい手間がかかっています。 **10** 別館厨房／配置物が多いほうが2.5Dっぽい雰囲気が活かされますね。開発序盤、4～5番目に完成しましたが、このマップを見てひと安心した覚えがあります。 **11** 別館倉庫／最初に上がってきたものを見たときは「思い切って暗くしたな。男らしいな」と思いました。作ったのは女性ですが。 **12** 別館事務所／「ブレーカーが小さい」「いや、大き過ぎると変だ」「当世風のデザインだとブレーカーとわかりにくい」「いや、わかりやすいブレーカーだと貧乏臭くてそぐわない」などとミクロな意見の衝突がありました。 **13** 別館トイレ／前作ではリアリティを重視して、ゲーム上は意味のないトイレが多数あったのですが、ユーザーに対する嫌がらせに等しいんじゃないかと反省した結果、今回トイレはレアな存在になりました。前作で「女子トイレも作ったのにゲーム中に入れないじゃないか。無駄なもの作らせるな」と背景班が文句を言ったから、という説もあります。

11

12

13

BACK GROUND CUT

中央の島

central Island

1 道（中央の島）／小さくて行ける場所も2ヵ所だけですが、すべての島のハブになっている重要マップです。当初は灯台も入れることになっていました。2 モノクマロック／アメリカのラッシュモアがモチーフです。わざわざエスカレーターで上がってから頭部のエレベーターで下っていくという無駄な構造が、ある意味このタイトルを象徴しています。3 ジャバウォック公園／今作の世界のヘソにあたる場所で、役割的には前作の体育館に近いですね。バージョン違いが多数あるため、開発終盤まで調整を続けました。

BACK GROUND CUT

2番目の島

1 道（2番目の島）／南国の雰囲気の中で変化を出すのに苦労しました（石坂さんが）。右の画像は物語終盤、世界がバグった状態です。2 図書館／前作の図書室に比べ、かなりスケールアップできました。でもまだ控えめです。イメージ的にはこの5倍くらい大きくて変テコです。つぎがあればリベンジしたいです。3 ドラッグストア／無機質で異様な清潔感の漂う、SFっぽい店内です。周囲の様子と比べると異質ですが、お構いなしです。半透明の配置物の処理に手間がかかりました。4 遺跡／序盤で前作との繋がりを匂わせる場所であり、終盤6章への導入ポイントともなる重要マップです。とはいえ、前作で校舎の外観を見られるシーンは限られていたので、実際このマップを見て「あ！」っと思ってくれた前作ユーザーがどれくらいいたのか不安ではあります。

●DINER

5 ダイナー駐車場／ラフイメージでは、看板にブルドッグのようなイカツイ豚が描かれていました。しかし制作担当者に好きなように作ってもらったところ、なんだか色っぽい豚に変わっていました。画像はゲーム中であまり見る機会がない、夜バージョンです。
6 ダイナー店内／アメリカンなイメージで個人的にけっこう気に入っています。この画像も夜バージョンです。……これってゲーム中で見る機会あったっけ？

●BEACH&BEACH HOUSE

7 チャンドラービーチ外／1番目の島の砂浜とは違う雰囲気にするために、小高からは「トンネルを抜けると別世界で、天国（あの世）に来ちゃったのかと思うような」とリクエストがありました。8 ビーチハウス／セレブな"海の家"です。事件現場になったため細かい追加や修正が終盤まで続きました。9 ビーチハウスのシャワールーム／カメラの構図、重要箇所である窓の位置、洗面台のデザインと配置など、コンパクトなマップのわりには問題が多くて、アップの数日前まで直しを入れていました。10 ビーチハウスのクローゼット／構図的に配置物を板で表現して2.5Dらしくするのが辛いマップでした（とくにサーフボード）。捜査上の重要ポイントでもあるので、修正も多かったです（とくにサーフボード）。

2nd. Island

BACK GROUND CUT

3番目の島

1 道（3番目の島）／この島はメキシコのイメージで、乾いてゴチャゴチャしていて猥雑な生活感のある雰囲気を目指しました。石坂さんの発案で、この島のみ光をブロック状のレンズフレアっぽい表現にしているのも特徴です。**2** 電気街／量販店と指定がありましたが、少しマニアックな雰囲気になりました。路地とパーツ屋みたいな構成にしてもよかったかなと思います。**3** 映画館ロビー／映画館は某有名イタリア映画をそこはかとなく参考にしています。コラボポスターが配置されているのも特徴です。**4** 映画館スクリーン／間違っても現代的なシネコンではなくレトロな感じでということで、前作のモノクマ劇場を踏まえつつ、「○○洋画劇場」のOPとかに登場しそうな雰囲気を意識しました。**5** モーテル駐車場／アメリカの国道沿いにありそうな場末感漂うモーテルをイメージしました。画像は夜バージョンです。**6** モーテル客室／出番が少ないことは制作着手前にわかっていました。それが無意識に作用したのか、今見ると若干軽い作りになっているような……。もっと遊べばよかったですね。

2

1

1

3

4

5

6

●CLUB

7

8

9

7 ライブハウス駐車場／映画好きな方ならピンと来る店名ですよね。その映画と同じく、胡散臭くていかがわしくて、享楽的でエネルギッシュな感じを目指しました。出来は60点です。ダニー・トレホがカウンター内にいたら100点でした。**8** ライブハウス内／事件現場の中でも、とくに状況や配置物が異なるバージョン違いが多数あって、担当者は非常に苦労していました。**9** ライブハウス内ライブ中／こちらは営業中バージョンです。華やかなのに、ゲーム中であまり見られないのが残念です。**10** ライブハウス楽屋／想像とゲームの都合だけで設計しました。実際は照明や音響機材なんかがミッチリって感じでしょうか。剥き出しの楽器とか壁紙とかは、たぶんないですよね……。

3

3rd. Island

10

●HOSPITAL

15

11 病院待合室／病院は外の世界と隔絶された印象にしようということで、待合室が外と病院内の繋ぎの役目を担ってます。「荒んだ感じが欲しい」という小高のリクエストで汚れを加えて現在の形になりました。**12** 病院廊下／ホラーゲームに出てくるような凄惨な感じではなく、異世界に迷い込んだような怖さを目指しました。かなり気に入っているマップです。2階に移動する際に「あれ？ 読み込みがない」と思った人は前作を遊び込んでくれた人ですね。**13** 病室／4つある病室は基本的に同一の構成ですが、各部屋に飾られている花や絵はそれぞれアレンジされています。とくに花にはそこに入院しているキャラクターの個性が反映されていて、これらはモノクマが用意したという設定になっています。どれも鉢植えなのはモノクマのささやかなイタズラです。ちなみに、狛枝の部屋に飾られているのは彼岸花。イタズラというか悪意ですね。終里の部屋はバナナです。こんなバナナの木はないと思いますが、ちょっとバカっぽいところが終里に合っていると思います。**14** 病院スタッフルーム／本来は休憩室ですが、半ば倉庫っぽい使われ方をしているという設定です。**15** 病院会議室／トリックに使われた重要な部屋。カーテンと床がポイントになるので、ライブハウスとすり合わせながら進めました。

11

12

12

14

13

13

13

13

BACK GROUND CUT

4番目の島

1 道（4番目の島）／島全体が遊園地のイメージ。某超有名ランドをモチーフにしそうでしなかった感じです。いろいろとギリギリを攻める姿勢の『ダンガンロンパ』ですが、さすがに大人の判断が働きました。**2** ネズミー城入口／石坂さんの力作です。ベースデザインは早くからできていて実装もされていたのですが、ネズミキャラのデザインが決まらずに放置されていました。**3** ネズミー城内部／ゲーム内のバーチャル世界を管理するシステムの死角的な場所なので、外の雰囲気とは違って見えるようにしようと考え、教会をモチーフに荘厳な雰囲気を目指しました。**4** ドッキリハウス／こんな路面電車あったらいいですね。登場アニメが気に入っています。**5** モノミハウス／ウサミのラブリー&ファンシーな家がモノクマにイタズラされてこんなんなっちゃいましたという設定です。イタズラされる前の状態がデータとして存在しないのがウサミ的に悲しい感じですね。**6** モノミハウス内部／外と違って内部はあまり荒らされていないのは、モノクマにもデリカシーってものがあるってことでしょうか。**7** ジェットコースター／路面電車と違って、こちらはもし存在したとしても乗りたくないですね。

1

2

5

3

4

7

●STRAWBERRY HOUSE

8

9

9

10

11

11

11

4th. Island

8 モノクマロック／シナリオを見て、何でもありだなと思った記憶があります。できあがったものをゲーム画面で確認し、さらにその思いを強くしました。**9** ストロベリーハウス廊下／個別のデティールを追わずに物語に必要なイメージを表現したかったので、石坂さんと制作担当者が試行錯誤した結果この形に落ち着きました。**10** ストロベリータワー／4章の事件現場です。「マスカット模様の扉が見えるのがストロベリータワーで……」とチーム内部でも散々混乱していました。4章のトリックが成立しているかを確認するために、準備段階で3Dモデルを組んでエレベーターを動かしてみました。**11** ストロベリーハウス客室／客室は女性スタッフが担当しました。おおよそのイメージを伝えただけで、ほぼおまかせ状態でしたが、思い切った色使いでやっちゃってくれました。豪華・普通・粗末の違いも楽しんでください。

●MUSCAT HOUSE

15

14

12

12

14

13

14

12 マスカットハウス廊下／1階の廊下に大神さんがいます。前作で用意した精密な3Dモデルに某世紀末覇者のポーズを取らせて軽量化したのですが、結果、銅像ではなく大神さんご本人が降臨されました。かなりイイ感じだったので小高に見せたら、アッサリと「銅像で」と言われたので今の形になりました。黙っとけばよかった。**13** マスカットタワー／ストロベリータワーの色違いです。今作からカラーフィルタや加算・減算処理、フォグなどの表現手法が使用可能になりましたが、それらをフル活用しています。**14** マスカットハウス客室／豪華・普通・粗末という部屋のグレードが推理のポイントにもなっているので、わかりやすいようにベースモデルはストロベリーハウスと共通にしました。手抜きじゃありません。**15** モノクマ資料室／カメラを360度回せる部屋、第1号です。そんな見せ方はまったく想定していなかったのですが、制作担当者からリクエストがあったので急遽プログラマさんに相談してみましたところ、意外にあっさりと対応してもらえました。これはファイナルデッドルームにも活かされましたが、こんなことならもっと早く……。身の回りの小さな常識に囚われてはいかんですね。常識のないゲームを作るときにはなおさら。

●THE FINAL DEAD ROOM＆OCTAGON

16 ファイナルデッドルーム／脱出ゲームが展開される部屋ですが、開発終盤まで全貌が見えず、最終的には制作担当者と菅原との間で試行錯誤を重ねて完成しました。ここだけホラーな雰囲気ですね。サイレントホニャララ的な。17 オクタゴン／八角形を意味する名前を冠した部屋です。しかしタワーに繋がる回廊の位置などを正確にイメージすると、実は左右非対称な九角形ではないのかとの疑問が湧いてくるかも。忘れて下さい。

17

16

16

BACK GROUND CUT 5番目の島

1 道（5番目の島）／チーム内で「サイバーパンク島」と呼ばれていた島です。演説するモノクマなど遊び心は十分ですが、もう少しイカガワシイ感じでもよかったかなと思います。2 屋台通り／この島をサイバー一色でまとめるのではなく、カオスな雰囲気を盛り込むためのアクセントとなるマップです。当初用意されたイメージボードでは島全体がアジアンテイストだったので、その名残とも言えますね。ここの隠れモノクマはお気に入りのひとつです。3 ワタツミ・インダストリアル／ここも制作担当者のアイデアで、探索時のカメラでは必要ないエントランス部分を作り、登場アニメでその部分から見せる形になりました。基本的には出来上がった背景を見てどんな登場アニメをつけるか決めるという流れだったのですが、ここは登場アニメを考慮して背景を作るという形をとった数少ないマップのひとつです。4 軍事施設／処刑ムービーに登場する兵器を取り入れながら、それっぽく制作しました。石坂さんが、マップ中央奥に見える塔のような変な建物を妙に気に入っていました。妙です。

2

3

4

1

1

5th. Island

●STUFFED TOYS FACTORY

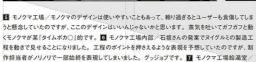
5

7

6

6

8

8

5 モノクマ工場／モノクマのデザインは使いやすいこともあって、頼り過ぎるとユーザーも食傷してしまうと懸念していたのですが、ここのデザインはいいんじゃないかと思います。蒸気を吐いてガフガフと動くモノクマが某『タイムボカ〇』的です。6 モノクマ工場内部／石坂さんの発案でヌイグルミの製造工程を動きで見せることになりました。工程のポイントを押さえるような表現を予想していたのですが、制作担当者がノリノリで一部始終を表現してしまいました。グッジョブです。7 モノクマ工場給湯室／狭い部屋の場合、手前の壁を省略して見せることが多いですが、ここは監視カメラ的な視点になりました。反則と言えば反則なのですが、結果正解だったと思います。「おもしろさ > 決まりごと」という姿勢の一例でもあります。8 モノクマ工場倉庫／事件現場の例に漏れず非常に苦労したマップです。視点や配置物が変わるうえに、部屋自体も火災で変化します。また、トリックに絡んで明るさや物の位置関係などの調整も重なりました。

BACK GROUND CUT ???

1 教室／前作のスタート地点となった教室を元に、今作用の味付けを加えました。前作を遊んでくれた人に「そうそう、ここから始まったんだ」と懐かしさを感じてもらうとともに、何か進化している印象を持ってもらえるようにと考えました。ウサミがやって来て、あっという間に倒壊しちゃいますけど。**2** 6章の部屋については基本的に担当ひとりがアレンジしてくれました。唯一、1階のモノリス部屋だけはおもしろそうだったので作らせてもらいました。あからさまに苗木よりも不二咲の登場に力を入れたので、そこをカッコイイと思ってもらえたらうれしいです。あと、職員室の黒板に貼ってある新聞ですが、才能ある有望な若者を紹介する文化欄の連載記事、みたいな体裁になっています。この連載のタイトルは好きな吹奏楽曲の曲名を拝借しました。たぶん遊んでくれた人の中で数人しかピンと来ないんじゃないかという、ターゲットが激しく狭くて自己満足なネタです。

???

1

1

1

1

2

2

2

2

2

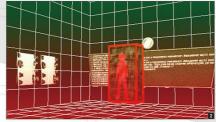
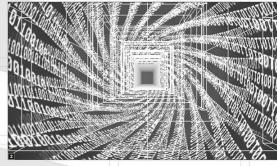
2

2

2

2

2

2

● CORRIDOR

1 旧校舎／６章のマップは前作のデータを元に、バグ表現を盛り込む改装を施したものです。とはいえあまり楽はできていません。とくに廊下についてはストーリーに沿って段階的にバグが強くなっていくのと同時に、ところどころで予想を裏切るような表現も盛り込みたかったので、かなり調整に時間をかけています。小高が各階についてアイデアを出してくれたので、それに大きく助けられました。**2** プログラム通路／６章の校舎を下りてくる間にどんどんバグが進んで、最後はむしろスッキリしちゃった、といった感じです。変身が進むとどんどんグロくなるけど、最終形態になると急にシンプルになるフリ◯ザ様のように。

BACK GROUND CUT　学級裁判所

1 学級裁判場１／学級裁判場も懐かしいけれど、どこか違う感じを目指しました。前作との違いとして開放感をテーマに掲げていたので、菅原の発案で周囲を壁ではなく傍聴席にしてあります。前作の最後の裁判場にあった巨大モニターが、今回は最初から欲しいというリクエストがあったので、バカバカしく、某人気Padをただ巨大化したものにしてみました。**2** 学級裁判場２／１章の裁判場をベースに、モノクマが無理矢理南国風に作り変えたという設定です。巨大Padと同期させてプロジェクターに空を映したり、裁判場以外で配置されているヤシより遥かにディティールの細かいものを作ったりと、かなり手間がかかりました。**3** 学級裁判場３／３番目の島がメキシコをモチーフとしているので、その方向を目指していたのですが、どうにもヨーロッパな感じが抜けないままに……。幸いメキシコっぽくしたいという目標は誰にも言ってなかったので、知らん顔してそのまま提出しました。ごめんなさい。**4** 学級裁判場４／ファイナルデッドルームの扉にピエロの意匠がありますが、それを拡大したようなイメージです。ここだけ前作のテーマ「サイコポップ」に戻ったような……。**5** 学級裁判場５／よくわからないプラントのイメージです。あえて言うなら映画版『ドラゴ◯ボール』のバイオブ◯リーが培養されていたプラント、もしくはビッグゲ◯スターがイメージにあります。**6** 学級裁判場６／６章は裁判の流れに沿って５パターンに裁判場が切り替わります。なかでももっとも力を入れたのは３パターン目の巨大江ノ島が参加する裁判場です。江ノ島については当初「手だけ3Dで」と言われていたのですが、江ノ島は個人的にいちばん好きなキャラクターで、かわいく見せたかったので、3Dモデルをポージングして配置した画像をプランナー陣に見せたところ、まんまと小高が食いついてくれました。最終的にはチーム外の『ダンガンロンパ』好き社員がモデリングやモーションなど全面的に協力してくれて実現に至りました。そういうことも含めて完成がいちばんうれしかったマップです。

BREAK!!! どきどき修学旅行！『だんがんアイランド』

本編をクリアするとプレイできる「アイランドモード」は、プロローグから続くはずの本来の修学旅行。仲間と力を合わせて共同生活を送る、シミュレーションゲームを楽しもう。本編のプレイだけでは達成できなかった「カケラ集め」と仲間との交流を、心ゆくまで満喫できる！

ハーイ、ミナサーン！「アイランドモード」は、モノクマを倒して陰謀を阻止したあちしが案内する、『だんがんアイランド』の世界でちゅよ！このモードでは50日間で学級目標のアイテムを作りながら、「希望のカケラ」を集めてもらいまちゅ！モノクマに邪魔されない、本当の修学旅行を楽しみまちょうねー！らーぶらーぶ！

愛の鉄拳を見よ！
本編みたいに負けはしまちぇん！悪巧みをするモノクマをボッコボコにしてやるでちゅよ！

モノクマを成敗でちゅ！
これが本当のあちしの力でちゅ！コロシアイなんてないステキな修学旅行を始めまちゅよ！

仲間とらーぶらーぶ アイテム作り！

修学旅行での大きな目標は、ミナサンで力を合わせることの大切さを学んでもらいまちゅ！そのひとつが、島にあるいろんな素材を集めて、先生が「学級目標」に指定するアイテムを作ってもらうことでちゅよ。目標にはそれぞれ期日がありまちゅので、その日までにこなしておきまちょう！課題がクリアできたらすてきなごほうびがありまちゅからね！

学級目標と期日までの残り日数は、毎朝先生が教えてあげまちゅから、その日の行動の参考にちてくだちゃい！

●修学旅行の行動カレンダー

平日						休日
1 (①)	2	3	4	5	6 (②)	7
8	9	10	11	12	13 (③)	14
15	16	17	18	19	20 (④)	21
22	23	24	25	26	27 (⑤)	28
29	30	31	32	33	34 (⑥)	35
36	37	38	39	40	41 (⑦)	42
43	44	45	46	47	48	49 (⑧)
50						

全部で50日

フキダシの数字は下に紹介した「学級目標」の期日でちゅ。休日は作業できまちぇんよ。

モノヅクリ

ミナサンが持っている素材を使って、いろんなアイテムを作りまちゅよ。学級目標に指定されたアイテムだけじゃなく、その材料になるものを加工したり、さまざまな行動に役立つアイテムだって作れちゃいまちゅ！学級目標を達成するためにはどんな加工品が必要か確かめながら、モノヅクリをちまちょうね！

●モノヅクリで作れるもの

目標	学級目標の課題アイテムを作る
ツール	各種行動用の道具を作る。1度作成すればずっと効果がある
消耗品	HPや清潔度を回復する道具を作る。1度使うとなくなる
加工	目標アイテムやツール、消耗品の材料になる加工品を作る

●学級目標

	目標アイテム	個数	チケット	発生日	期日
1	花飾り(チュートリアル)	1	5枚	1日	–
2	花飾り	1	8枚	1日	6日
3	ゴージャスな花飾り	2	8枚	6日	13日
	ウサミメダル	2	8枚	6日	13日
4	ウサミストラップ	8	8枚	13日	20日
	花飾り(2回目)	10	8枚	13日	20日
5	満ジャバ全席	1	8枚	20日	27日
	ジャバアクセサリー	2	8枚	20日	27日
6	ウサミメダル(2回目)	10	8枚	27日	34日
	ウサミハウス	1	8枚	27日	34日
7	希望船ウサミ号	1	9枚	34日	41日
8	ウサギ型ロボット	1	4枚	41日	49日
	モノミ型ロボット	1	4枚	41日	49日

3つ目以降はどちらかランダムのことがありまちゅ！数も確認ちてくだちゃいね！

材料の採集

HP変化 場所による

16人で手分けちて、アイテム作りの素材を集めまちゅよ！場所によってHPの減少の仕方がちがいまちゅから、ミナサンの体力やレベルに合わせて、誰がどこに向かうか考えまちょうね！採集できるアイテムの種類や確率は、右のページに貼った表で確認ちまちょう。

「シャカリキ」のときは効率アップ！採集できる材料の数も掃除の回復量も2倍でちゅ。

●採集場所一覧

ロケットパンチマーケット	ネズミー城
牧場	軍事施設
ビーチ	山
遺跡周辺	森
電気屋	海

掃除

HP変化 −20

ミナサンのお部屋は毎日少しずつ汚れていきまちゅよ。清潔度が最大100から30ずつ減少ちまちゅから、掃除したり掃除用の道具を使ったりちて清潔に保ちまちょうね。ちなみに掃除で回復する清潔度の基本値は2。掃除レベルが高い人が掃除すれば、たくさん回復ちまちゅよ。

清潔度が0になったら全員で大掃除！その日はほかの行動ができなくなりまちゅよ。

●掃除の効率

（例）
掃除レベルが3のメンバー4人で掃除をする
(基本値2×3Lv)×4人
＝24回復

休憩

HP変化 +100

採集や掃除でHPが減ったまま行動していると、体力がなくなってダウンちてちまいまちゅ。1度ダウンすると回復に3日かかるので、早めに休憩したり、薬で治したりちまちょうね。HPがどれくらい減っているかは、それぞれのアイコンでわかりまちゅよ！

●疲労度

元気	通常	疲れ	ダウン
HP100〜71	HP70〜41	HP40〜1	HP0

●行動レベル

みなさんが「採集」と「掃除」がどれくらい得意かはレベルでわかりまちゅ。同じ作業をくり返してレベルが上がると、限られた時間での行動がより効率的になりまちゅよ！

たとえばこの日向くんなら「採集」はレベル6、「掃除」はレベル3でちゅね。

重要！ 採集場所とアイテム一覧

採集場所	ロケットパンチマーケット	牧場	ビーチ	遺跡周辺	電気屋	ネズミー城	軍事施設	山	森	海
HP減少	−20	−20	−20	−30	−30	−30	−30	−40	−40	−40
素材1	お皿（35%）	ジャバきゃべつ（35%）	ヤシの実（35%）	ジャバナナ（35%）	ジャンクパーツ（35%）	トンカチ（30%）	燃料（25%）	鉄（25%）	丸太（30%）	ジャバ魚（30%）
素材2	接着剤（20%）	ケモノ肉（20%）	砂（20%）	ジャバいも（20%）	集積回路（20%）	白いわた（20%）	ナイフ（20%）	銀（20%）	ケモノの骨（20%）	貝殻（25%）
素材3	ケモノ性油（15%）	卵（15%）	ジャバ蟹（15%）	樹皮（15%）	クギ（20%）	布（20%）	ペンキ（20%）	金（20%）	ケモノの皮（20%）	塩（15%）
素材4	水（15%）	牛乳（15%）	海藻（15%）	木のツル（15%）	乾電池（15%）	白の花（15%）	小型エンジン（20%）	赤の花（20%）	緑の花（20%）	ジャバイカ（15%）
素材5	乾電池（10%）	ケモノの皮（10%）	貝殻（10%）	水（10%）	金（5%）	ペンキ（10%）	クギ（10%）	ジャバラルド（10%）	卵（5%）	ジャバ蟹（10%）
素材6	高級皿（5%）	金の卵（5%）	輝く石ころ（5%）	魔法の粉（5%）	三種の神器（5%）	ジャバ水晶（5%）	超大型エンジン（5%）	ジャバダイヤ（5%）	特選ケモノ肉（5%）	ジャバ真珠（5%）

お助けアイテム

採集や掃除って結構手間がかかるし、疲れてちまうものでちゅ……。そんなときは右のような便利なお助けアイテムを使うでちゅよ！　消耗品はその日の朝に先生からランダムでプレゼントちてあげることもありまちゅから、楽しみにちててくだちゃいね！

ここぞというときに効率アップのアイテムを使えば学級目標のクリアに近づきまちゅよ！

◉ツールの効果

ツール名	種類
グングニルのヤリ	肉系素材の採集個数が倍になる
スイスイネジ	水系素材の採集個数が倍になる
ハイパー手袋	鉱物系素材の採集個数が倍になる
らくらくスコップ	自然系素材の採集個数が倍になる
4次元カイモノカゴ	その他素材の採集個数が倍になる
行動安全お守り	すべての行動で減少するHPが10少なくなる
雑巾	掃除の基本値が1増える
魔法のホウキ	掃除の基本値が2増える

どれも1度作成しておけば効果はずっと続きまちゅ！　ただし材料集めと加工がちょっと大変なんでちゅよね。

◉消耗品の効果

消耗品名	種類	プレゼント
ジャバサラダ	ひとりのHPを20回復	○
ジャバコロッケ	ひとりのHPを40回復	○
ジャバジュース	ひとりのHPを60回復	○
ジャバオムレツ	ひとりのHPを全回復	○
ジャバ鍋	全員のHPを全回復	—
元気ばくだん	ひとりのダウン状態を回復	○
希望の薬	ひとりをシャカリキにする	○
ホウキロボ	清潔度を20回復	○
ソウジキロボ	清潔度を50回復	—
バキュームロボ	清潔度を全回復	—
採集魂	全員の採集レベルを1アップ	—
掃除魂	全員の掃除レベルを1アップ	—

使ったときだけ効果がありまちゅ。先生があげるプレゼントは、○印がついているもののどれかからランダムでちゅよ。

仲間とらーぶらーぶ 思い出作り！

この修学旅行の本当の目的は、みんなと親睦を深めて「希望のカケラ」を集めることでちゅ！　本編では事件が起こるせいで全員分のカケラ集めはとても難しかったでちゅが、「アイランドモード」でその続きをするわけでちゅよ！　採集や掃除が終わったあとの自由行動で、仲間と過ごしてカケラを集めてくだちゃい。休日はチャンスが2回！　がんばりまちょうね！

本編で集めたプレゼントを渡しまちょう。カケラを集めたセーブデータは再び本編に引き継げまちゅ！

◉みんなのベストショット

らーぶらーぶ！

フッ

ははっ!!

きゃははっ!!

キラッ★

おでかけチケット

学級目標をクリアしたごほうびの「おでかけチケット」は、仲間と特別なおでかけができるチケットでちゅ！　アイテム作りを成功させてチケットを集め、おでかけイベントでみんなとの仲を深めまちょう！　最終日に無事卒業を迎えたら、いちばんなかよしの相手との特別なエンディングがありまちゅからね。

出かけた先では3択式の会話イベントが進行ちまちゅ。相手の性格を考えて答えを選びまちょう。

ココロンパって何？

おでかけイベントでふたりの仲が最大まで深まると、選択肢の代わりにランダムで「ココロンパ」が発生ちまちゅ！　相手の心の声をよく聞いて、複数のココロからひとつを正しいコトダマで撃ちまちょう！

ココロンパは学級裁判の議論とはちがい、間違えた選択肢を撃ってもやり直しが出来まちゅん！

◉おでかけできる場所

いよいよ最終日！

修学旅行最終日には、全員分の「希望のカケラ」が集まっているかどうかを先生がチェックちまちゅよ！　すべてのカケラを集められたらいよいよ卒業でちゅ！　みんなでいっしょに元の世界に帰りまちょうね！

カケラが足りなければこの修学旅行は終わりまちぇん！　仲間と過ごす時間を大切にちまちょう！

卒業できなくても……？

初めての修学旅行ではカケラが集め切れなかったり、課題がこなせないまま最終日を迎えてしまうこともありまちゅ。でもデータを引き継いだ周回プレイでは、カケラの数や採集・掃除レベルが引き継げまちゅから、必ずクリアできる日が来まちゅよ。何度も挑戦ちまちょうね！

【モノケモノ】

藤井英俊氏の手によるモノケモノの大迫力のイラストを、数々のデザイン画とともに掲載。貴重な初期イメージからは、紆余曲折を経てモノケモノが生まれたことがうかがえる。藤井氏の言葉にも耳を傾けてほしい。

MONOKEMONO UMA

モノケモノ（ウマ）

馬

CREATOR'S COMMENT

ウマに関しては、重量感を出してほしいという要望がありました。デザインするにあたってイメージしたのは、『北〇の拳』の黒〇号や『花の〇次』の〇風が挙げられますね。

CREATOR'S COMMENT
ヘビはパターンが比較的単純だったので、描くのはそれほど苦労しませんでしたね。ほかのメカを完成させていて、ある程度デザインパターンが決まっていたのもあって、完成までは早かったと思います。
MONOKEMONO
HEBI
モノケモノ（ヘビ）
蛇
MONOKEMONO
TORA
モノケモノ（トラ）
虎
CREATOR'S COMMENT
モノケモノ全体のデザインの方向性を決めたのが、このトラです。当初は、もっと曲線を多用していました。ほかのメカのデザインと共通させるために、足などの基本的なデザインラインをここで作り上げた感じです。

MONOKEMONO
TORI
モノケモノ（トリ）
鳥
CREATOR'S COMMENT
トリには、ガトリング砲や火炎放射器などの隠しギミックが存在するので、その整合性をとるのに少し苦労した記憶がありますね。結果的にうまくバランスがとれたと思います。
モノケモノ・集合構図
CREATOR'S COMMENT
制作時には、世の中にいろいろとある、ヒーローロボットたちの集合ポーズをイメージして描いていましたね。モノケモノは敵対する立場でヒーローではありませんが、できるかぎりカッコよく！ みたいな。

MONOKEMONO HITO

モノケモノ（ヒト）

CREATOR'S COMMENT

ヒト型メカということもあり、『ロボコップ2』あたりからインスピレーションを受けましたね。あとは、パワーキャラの位置付けだったので、手足を大きく、力強くデザインしていった感じでしょうか。

MONOKEMONO

SEKIZOU

石像

CREATOR'S COMMENT

イメージは"南国にあるローマ彫刻のような石像"とのことで、その南国感を出すのに苦労した覚えがあります。最終的に、シルエットはメカをあまり意識しない作りになっていますが、これはこれでアリですよね……？

MONOKEMONO

PROTOTYPE

モノケモノ初期イメージ

クワガタタイプ

正面（鍬）

弱点（コア？）

正面角

横

ゾウタイプ

鼻息（開く）

CREATOR'S COMMENT

いちばん最初はコンセプト自体が掴みにくく、自分が抱いている『ダンガンロンパ』の世界観に合わせて、多少コミカルさを強調した作りにしていた覚えがあります。完成形とはずいぶん違いますよね。メカだとはわかっていましたが、いわゆるモンスターのような雰囲気で描いていました。

INTERVIEW モノケモノ担当　藤井氏に聞くQ&A

Q:モノケモノをデザインすることになった経緯は？
前作の『ダンガンロンパ』から制作に参加していて、今作では「モノケモノのデザインもお願いします」と依頼されたのがきっかけになります。最初は「『ダンガンロンパ』の世界観にメカが？」と思っていたところもあり、この突拍子もない組み合わせに自分がデザインしたものがどのように関わっていくのか、非常にワクワクしていましたね。

Q:デザインする際に、とくに注意した点は？
作業自体はディレクターの菅原さんとキャラクターデザイナーの小松崎さんのおふたりと細かい打ち合わせをしながら進めていったのですが、最初に言われたのが、「現在の技術力でできるかもしれないメカ造形」でした。そこで、あまり未来技術っぽくならないようにまとめたのと、ゲームスペック的にあまり複雑な描写は避けようという意図があったので、できるだけ簡素に、それでいて単純にはならないようデザインしていった覚えがあります。

Q:モノクマをはじめ、ほかのキャラクターを意識して制作した部分はありますか？
そこはあまり意識してません。モノケモノは、けっこう自由にデザインしていましたね。『ロボコップ』、『トランスフォーマー』、『ゾイド』あたりの作品を参考にはしました。

Q:実装されたものを見た際に、感じたことは何ですか？
実際にどう動くかは、大雑把に聞いていただけだったのもあり、動いたものを見たときは感動しました。アクションギミックとしてのパーツの意味合いを、デザインからうまく汲み取っていただけました。

Q:いちばんお気に入りのモノケモノはどれですか？
気にいってるのはヒトですかね。やはり人型メカを描くのが好きなので、いろいろ楽しんでデザインした記憶があります。でもデザインしやすかったのは、パターンがほぼ全身いっしょのヘビです（笑）。

Q:今後の『ダンガンロンパ』に期待することは何ですか？
やはり、この独特の世界観やセンスが魅力的なゲームだと思います。ですので、そのあたりをもっと広げた展開のゲームを遊んでみたいという「希望」があります。

Q:最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。
このゲームの制作に関われてとても嬉しく思います。今後も、ぜひ皆さんに末永く気に入って遊んでいただければと思っております！

PROFILE 藤井英俊

フリーのイラストレーターとして活動中。おもに冊子類のイラストや、カードゲームなどに携わっている。

公式ブログ「Vector scan」
http://vectorscan.exblog.jp/

ZAKOKEMONO

【ザコケモノ】

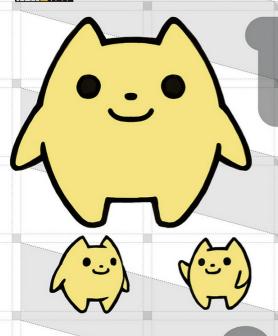
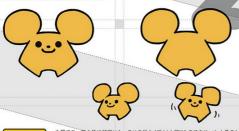
ほかの登場キャラクターたちとは一線を画す、かわいらしいザコケモノのカラフルなデザイン画をまとめて公開。デザインを担当した、あるた氏から寄せられたコメントにも注目だ。

ZAKOKEMONO 1　歩行タイプA1

CREATOR'S COMMENT

最初にデザインしたザコケモノで、すべての基本です。ほかのケモノたちはここから派生したデザインになっています。チャームポイントは短い足としっぽです。

ZAKOKEMONO 2　歩行タイプA2

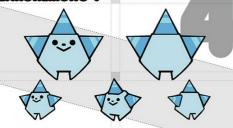
CREATOR'S COMMENT

丸耳です。能力的に特徴はないのは歩行タイプA1と同じなのですが、パッと見のシルエットに差がでるように意識しました。本編のムービーでもまさかの登場シーンが！

ZAKOKEMONO 2　歩行タイプB1

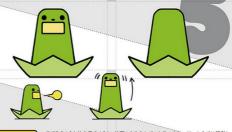
CREATOR'S COMMENT

歩行タイプA1の進化バージョンです。トゲのラインは最初は入っていませんでしたが、「トゲ！キケン！」ということを強調するために追加しました。トゲは踏んだらキケンです。

ZAKOKEMONO 4　歩行タイプB2

CREATOR'S COMMENT

こちらは歩行タイプA2の進化バージョンです。耳を失う代わりに、でっかいトゲを３本生やしています。トゲタイプはノーマルと比べて口元もシャープです。

ZAKOKEMONO 5　設置タイプ1

CREATOR'S COMMENT

モグラのような竹の子のような、地面から生えたザコケモノです。ゲーム中では移動しませんが、モグラたたきのように出たり引っ込んだりしてもおもしろいかもしれません。

ZAKOKEMONO 6　設置タイプ2

CREATOR'S COMMENT　くりっとした大きな目が特徴の、設置タイプのモノケモノです。その目からビームを出してまわりを焼き払う能力の持ち主で、近づいたらキケンです。

ZAKOKEMONO 7　機雷タイプ1

CREATOR'S COMMENT　フワっとクラゲタイプです。元々はこいつ自身が膨らんで爆発するイメージだったんですが、最終的にボムをまき散らす感じになりました。裏側が意外と気持ち悪いです。

ZAKOKEMONO 8　機雷タイプ2

CREATOR'S COMMENT　こいつは最初、地面から生えたヒマワリみたいな形で、設置タイプとしてデザインしていました。それがフワリと浮かんで太陽のように。口が開いているのはその名残です。

ZAKOKEMONO 9　パワータイプ（中身）

CREATOR'S COMMENT　歩行タイプA1からの正当パワーアップバージョンです。大きく見せるためにお腹を強調してふんぞり返っているような印象を出しました。背は伸びましたが、足は短いまま。

ZAKOKEMONO 10　パワータイプ（アーマー1）

CREATOR'S COMMENT　ロボットのような、パワードスーツのようなイメージでデザインしました。カチッとしたものをかわいく見せるのはなかなか難しかったです。

ZAKOKEMONO 11　パワータイプ（アーマー2）

CREATOR'S COMMENT　アーマー1と比べるとちょっとレトロな感じです。イメージはゴーレム＋甲冑です。アーマーは2種類とも中身の形状と整合性が取れるように気をつけました。

INTERVIEW　ザコケモノ担当　あるた氏に聞くQ&A

Q：ザコケモノをデザインすることになった経緯は？

前作の感想をツイッターで書いていたら、小松崎さんに声をかけていただいて……その後、何度かお会いする中でキャラクターのデザインをしてみないかというお誘いがあり、請けさせていただきました。当時描いていたキャラクターのテイストが、ザコケモノのイメージに合っていたんだと思います。こういったテイストのキャラクターで何かやりたいと考えていた矢先の出来事だったので、運命的なものを感じました（笑）。好きな作品に参加することはなかなか経験できませんから、うれしかったです。

Q：どのように制作を進めたのでしょうか？

基本的に小松崎さんとメールでやりとりをしていました。最初の打ち合わせで初めて会社に伺った際、広い会議室で開発メンバーに囲まれてドギマギしたのを覚えています。

Q：デザインする際に気をつけた点を教えてください。

ポリゴン数をなるべく少なくしたい、という要望があったのでそこを意識しました。それと「ザコケモノ」としての統一感を出すために、目、鼻、口あたりのバランスは全ザコケモノで共通させています。あとは、モノクマやモノミと色がかぶらないように気をつけました。

Q：実装されたものを見た際に、感じたことは何ですか？

「ホントに出てる！　3Dで動いてる！」という感じです（笑）。発売日ギリギリまで、このモード自体が情報公開されていなかったのもあり、本当にゲームに実装されているかドキドキしていました。自分が考えている以上に、ワラワラとかわいい動きをつけてもらえてうれしかったです。ザコケモノがやられたときの顔や、モノミ先生の「はじけてまざりまちゅ」のボイスがお気に入りです。

Q：今後の『ダンガンロンパ』に期待することは何ですか？

すぐに続編……とはいかないと思いますが、さまざまな形でこの作品の魅力が広がってほしいなあと願っています。またどこかでザコケモノたちも活躍できるといいですね。

Q：最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。

本編で絶望して心が張り裂けそうなときは、ザコケモノを吹き飛ばして息抜きしてください。あとモノモノヤシーンには、メダルを一度にたくさん入れてもらえるとうれしいです（笑）。

PROFILE　あるた

普段は会社でデザイン業務を担当。そのかたわら、フリーランスでキャラクターデザイナー「あるた」として活動中。

公式サイト「capricious」
http://www.geocities.jp/capri_alta/

BREAK!!!

あの戦いを再び！『魔法少女ミラクル★モノミ』

日向たちがコロシアイと島の謎に翻弄される裏で、密かにモノケモノに立ち向かうモノミ。人知れず行われる戦いを、アクションゲーム『魔法少女ミラクル★モノミ』で体感しよう！

ハーイ、ミナサン！

モノクマの陰謀に負けずに、らーぶらーぶで過ごしてまちゅか？

さてミナサンは、本編でモノクマの手下「モノケモノ」が島の橋をふさいでいたこと、覚えてまちゅか？

あちしがひとり、ボロボロに傷つきながらも「モノケモノ」を倒していたことも……

それもこれも、すべてはモノクマのせいでちゅよ！

モノクマに力を奪われながらも生徒を守るために戦ったあちしの姿を再現する……

それが魔法少女ミラクル★モノミでちゅ！

画面の見方

ではさっそく、ゲーム画面を説明ちまちょう！

スコア　敵を倒すとSCOREが加算される。HIGHはそのステージでの最大スコア

ハートマーク　体力。ゲージがゼロになるとゲームオーバー

USAゲージ　100％になるとRボタンでウサミに変身できる

タイム　制限時間。ゼロになるとゲームオーバー

アイテム　アイテムを入手すると表示される

金塊ボーナス　金塊ひとつにつき1000ポイントがスコアに加算される

コンボ数　敵を同時に倒したコンボ数。金塊の数に影響

バトルの方法

□を押しながら移動！

魔法陣

基本的な方法は魔法陣を描いて敵を囲み、爆発させることでちゅ。途切れないようキレイに描きまちょう！

BOM!

木などの構造物を巻き込んで敵を倒すとスコアアップでちゅよ！

ただし魔法陣を描きっぱなしだとスタミナ切れを起こしまちゅ！　描いて、休んで、をくり返しまちょう

汗をかいたらスタミナ切れ！　休んで！

踏みつけ

×ボタン

ジャンプすると踏みつけ攻撃で気絶させることができまちゅよ！

□ボタン

叩き割り

敵を踏みつけたあとに□を押すと、叩き割りで倒すこともできまちゅ！

OH!

頭がとがった相手を踏みつけると逆にダメージを受けまちゅよ！

敵のタイプ

敵にはいろんなタイプがいまちゅから、相手に合わせて攻撃方法も変えまちょう！　ザコケモノのタイプは右の5種類でちゅよ！

歩行タイプ（ノーマル）

もっとも一般的なタイプでモノミに向かって歩いたり突進したりする。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる

歩行タイプ（トゲ）

あまり移動はせずトゲを発射する。頭にもトゲがついているため、叩き割りではなく魔法陣で囲んで倒す

設置タイプ

移動はせず、同じ位置から弾を吐き出して攻撃する。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる

機雷タイプ

一定間隔で爆弾をまき散らしながらモノミに向かって移動してくる。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる

アーマータイプ

堅い装甲で覆われている。魔法陣で何度も攻撃すれば倒せるが、踏みつけや叩き割りをくり返して装甲を壊すと中身だけの姿になるので、そのあと魔法陣で囲むほうが効果的

アイテムは敵を倒すとランダムで出てきまちゅよ。一定時間で消えてちまいまちゅから、手早く回収ちまちょうね！

アイテムについて

ミルク
体力を少し回復する

ビスケット
体力を大きく回復する

時計
タイムを回復する

金塊
手に入れた数に応じて、ステージクリア時にモノクマメダルがもらえる。コンボ数が多いほど出やすい

ウサミ人形
USAゲージを増加させる

プレゼントボックス
モノミの装備品がもらえる。中身はランダムで、難易度が高いステージほど性能がいいものが出やすい

ウサミに変身

そしてミナサンのお待ちかね！ スイートな魔法少女、ミラクル★ウサミへの変身でちゅ！

USAゲージが100％のときにRボタンを押すと、一定時間ウサミに変身できるんでちゅ！

変身中はスタミナ切れを起こさないし魔法陣の効果もアップ、しかも無敵状態になるんでちゅ！

モノケモノとの戦い

ステージに登場する、ザコケモノたちをつぎつぎ倒していくと……最後に現われるのは巨大なモノケモノでちゅ！

なんて凶悪な顔でちょうね……！ でもあちしの勇気とミナサンの応援があれば、きっと勝てまちゅ！

地面に潜ったり空を飛んだり手強い相手でちゅが、基本はザコケモノたちを倒した方法と同じでちゅからね！

本編が進むと、プレイできるステージも開放されていくでちゅ！
さあ、ミナサンもいっしょに、悪の親玉モノクマをやっつけまちょう！

TO BE CONTINUED...

特別公開！ モノミのクローゼット

あちしのコスチュームをこっそり見せちゃいまちゅ！ 性能が高いアイテムほど、難易度の高いステージで出やすくて、EASYではNo.14以降のアイテムは出現しなくなってまちゅよ。またNORMALのSECRETでは全アイテムが出現しまちゅから、集めるときの参考にしてくだちゃいね。

◎ステータス変化
MAG：MAGIC POWER。高いほど魔法の威力がアップ
STR：STRENGTH。高いほど叩き割りの威力がアップ
DEF：DEFENCE。高いほど受けるダメージがダウン
USA：高いほどウサミに変身できる時間が長くなる
（金塊）：金塊が出やすくなる
（プレゼント）：プレゼントが出やすくなる

杖

アイテム名		ステータス変化			
		MAG	STR	DEF	USA
01	木の枝	0	0	0	0
02	丈夫な枝	10	20	0	10
03	竹ぼうき	10	30	0	10
04	土産の木刀	20	40	0	10
05	物干し竿	20	50	0	10
06	職人の角材	20	60	0	20
07	玉串の枝	10	80	0	20
08	有刺鉄線バット	0	100	0	30
09	魔女のほうき	20	130	0	30
10	サマーカーニバル	20	150	0	40
11	バーソロミュー	50	50	150	50
12	雷斬牙の杖	0	80	0	100
13	くるるんぐるるん	0	220	0	0
14	ピンクボムの杖	0	250	0	0
15	達人の杖	0	280	0	0
16	ゴールドラッシュ（金塊）	0	320	0	0
17	尽星の杖	50	200	50	150
18	ヴァンキッシュ	50	250	50	150
19	絶望の杖	80	350	50	150
20	希望杖セブンスシー	100	600	100	250

リボン

アイテム名		ステータス変化			
		MAG	STR	DEF	USA
01	モノミのリボン	0	0	0	0
02	1年生のリボン	50	0	0	0
03	水玉模様のリボン	100	0	0	0
04	紅白ハチマキ	150	0	0	0
05	椿の髪飾り	100	0	0	0
06	うさ耳カチューシャ	150	0	0	0
07	羽毛のシュシュ	100	20	10	10
08	夜会巻きリボン	20	0	-20	0
09	花嫁の角隠し	100	30	30	30
10	きんらんリボン	150	50	0	0
11	ポップスター	250	10	0	0
12	憂鬱のリボン	250	0	20	0
13	ニタックヌゴールド（金塊）	300	10	10	0
14	魔法のリボン	350	20	20	10
15	BPM	400	30	10	30
16	銀兎のリボン	450	50	30	0
17	スワロウテイル	250	50	100	50
18	メルクリウス	500	40	30	20
19	絶望のリボン	550	40	30	20
20	希望髪結オータム	600	100	100	250

オムツ

アイテム名		ステータス変化			
		MAG	STR	DEF	USA
01	モノミのオムツ	0	0	0	0
02	はいはいオムツ	0	0	50	0
03	水遊び用パンツ	0	0	100	0
04	版権モノのオムツ	0	0	150	0
05	毛糸のパンツ	0	0	200	0
06	じゅうにひとえ	0	30	100	0
07	プレミアムオムツ	0	0	250	0
08	オヤジの腰ミノ（プレゼント）	0	0	200	10
09	ステルスキャンティ	0	0	220	10
10	普通のパンツ	0	0	240	10
11	キャトルトランクス	0	0	230	40
12	覚悟のブリーフ	50	50	100	50
13	アンティドロワーズ	0	0	50	0
14	乾坤一擲	30	0	150	30
15	支配者のパンツ	0	30	250	30
16	バヨネットビキニ	40	0	300	40
17	正統派ホワイト	0	40	350	40
18	ミステリィクルゥズ	50	0	400	50
19	絶望のオムツ	0	50	550	50
20	希望布巻サウザンド	100	100	600	250

USER INTERFACE

【ユーザーインターフェイス】

開発の過程で制作された数々のUI画像を公開。これらは『ダンガンロンパ』の世界の構築には欠かせない要素。開発スタッフのコメントに目を通せば、制作の裏側をうかがい知ることができるかも？

USER INTERFACE 島内生活／捜査パート

CREATOR'S COMMENT

舞台がゲーム内の世界ということで、最初はシステムっぽいかっちりしたイメージで、3種類のウィンドウに時刻などの3種類のUIを入れ込んでデザインしていました。ですが途中でオシャレ路線に方向転換し、グラデーション処理をしたり、BGMのビジュアライザーを南国らしくウクレレにしてみたりと遊び心を加え、現在に至ります。時刻変化の色は、昼は黄色、夜は青、不明な場合は緑にしていますが、これは『1』と同じですね。

完成版

■時刻変化デザイン案

USER INTERFACE 電子生徒手帳

■手帳デザイン案

■ペットの部屋案

CREATOR'S COMMENT

初期の手帳の「コウソク」には、モノミとモノクマがいないシンプルなものだったんですよね。最終的にドット絵を入れ込んで、可愛く仕上げてみました。ペットの案もいろいろあって、チビミが卵をかぶっていたり、最終的な見た目とちょっと違っています。あと個人的にネコが大好きなので、実装されたらよかったのになぁと思っていました。少し残念です（笑）。

■ペット案

USER INTERFACE 学級裁判

CREATOR'S COMMENT

裁判パートのUIは、"サイコトロピカル"というテーマからは独立したデザインで、『ダンガンロンパ』独特の裁判画面を大事にしつつ、前作より色味を抑えて全体的におとなしめにしています。また、議論中に表示されるキャラクターの顔を前作より小さくし、後ろの画面を広く見やすくなるように調整しました。

議論

会話

CREATOR'S COMMENT

反論ショーダウンに関することですが、初期の頃は、じつはコトノハが2種類あったんです。議論と同じコトダマが入ったコトノハと、相手の言葉を斬りつける主人公の台詞が入ったコトノハなのですが、後者は最終的にズバッと斬られてしまいました……。

論破

反論

USER INTERFACE ロジカルダイブ

CREATOR'S COMMENT

まだ日向くんのモデルがなかった頃……モノミちゃんがロジカルダイブのステージを駆け巡っていました！　開発中はこれに慣れてしまい、本番の日向くんが入ったときに一瞬「あれっ!?」と思いましたね（笑）。

USER INTERFACE PTA（盾）

完成版

■花村

CREATOR'S COMMENT

本編ではくるくる回っててよく見えなかったかもしれませんが、各チャプターの盾はこんな感じになっていました！

■辺古山

■江ノ島

■罪木

■モノミ

■田中

■モノクマ

USER INTERFACE クライマックス推理

CREATOR'S COMMENT

もっとも前作から改善したかったのが、クライマックス推理です。システムは前作と同じですが、コマを大きく、四角くして絵を見やすくしたのに加え、ヒントもかなりわかりやすくなったかと……。

チャプタークレジット

CHAPT. 1

CHAPT. 2

CHAPT. 3

CHAPT. 4

CHAPT. 5

CHAPT. 6

■その他デザイン案

前作では、章ごとにキャラクターのイラストが出たのですが、今作は自分の中に儚いイメージがあって、どこか夢の世界のような……そんな少し霧がかった感じの雰囲気のクレジットにしてみました。できあがった音も自分がイメージしていたのとピッタリで、すごく嬉しかったです！

修学旅行へと向かう
乗り物の中のような
CHAPTER 0

USER INTERFACE　だんがんアイランド

CREATOR'S COMMENT

企画段階では、そこまで力を入れる予定はなかったのですが、物足りなくて、スタッフさんたちと相談しつつ変更。行動設定は16人分をほぼ毎日設定するので、極力シンプル操作を目指し、行動中はドットキャラの動きと行動結果を連動させ賑やかにしました。

USER INTERFACE　魔法少女ミラクル★モノミ

『魔法少女ミラクル★モノミ』の世界観は、マップやキャラクターのイカれっぷり＋少女漫画の表紙の色味を意識したラブリーなUIで「イカれた少女漫画」を目指しました。作っていてものすごく楽しかったので、自分はやっぱり女なんだな！　と実感した画面作りでしたね（笑）。モノミの「らーぶらーぶ」というセリフが大好きで、そんな雰囲気も出せるようにハートのモチーフをふんだんに使っています。

BREAK!!! 育てよう！かわいい電子ペット

電子生徒手帳についている「ペット」機能で、かわいいペットを育てよう。キュートな姿を眺めて楽しむだけでもまったりリゾート気分♪　そして、うまく成長させるとアイテムやモノクママメダルをもらえて2度お得！

ペットの世話

電子ペットは日向が持つ電子手帳内で育てる小さなペット。島や建物内を移動する歩数に連動して成長し、希望度と絶望度のバランスによって6種類の成体になる。旅立ちまで育て上げると貴重なアイテムやモノクマメダルをもらえるので、探索や捜査を兼ねてあちこち歩いてみよう。

方向キーを使ったショートカット移動では、歩数はカウントされない。ペットのためには探索は徒歩で！

ペットの世話

ペットの世話は「おそうじ」と「プレゼント」のふたつのみ。この両方のバランスをうまくとりながら、自分好みに育てよう。成長の節目では移動画面の左下にアラートが表示されるので見逃さないように。

画面左下にアラートマークが出たらペットに何らかの変化があった証拠。状態を確認しよう。

□ボタンでおそうじ

ペットのうんちを掃除する。そのままにしておくと絶望度が上がって死んでしまうので、こまめに掃除しよう。

△ボタンでプレゼント

手持ちのプレゼントをあげる。どのアイテムも一律で、ひとつあげるごとに希望度が増え、絶望度が減る。

ペットの成長段階

うんちと絶望度

うんちをするタイミングは右のように、それぞれの成長段階によって異なる。また絶望度の増加速度はうんちの数に関わっていて、同じ歩数を歩いてもうんちの数が多いほど上がりやすくなる。絶望度が最大の10になるとペットは死んでしまうので、部屋を清潔に保ちつつ、成長に必要な絶望度をキープしていくことが重要。

死んだあと放置すると200歩で白骨化。ものぐさだとこんなかわいそうな姿を見ることに……。

うんちの数と絶望までの歩数

成長段階	名前	△をする歩数	△の確率	絶望度が上がる歩数												
				△の数												
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	タマゴ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	チビミ	70	70%		300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1
3	サナギ	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	ヘビミ	100	50%		300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1
	クソミ	30	50%		クソミは9個までは絶望度が上がらない									50	25	10
	ブタミ	100	50%		300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1
	ゴリミ	100	50%													
	ウサミ	200	50%													
	モノクマ	100	50%													

成長とプレゼント

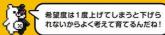
ペットは「サナギ」になるまでの段階での「希望度」と「絶望度」によって、第4段階の姿が決まる。またペットが旅立つときには、どの種類に成長しているかでもらえるプレゼントが変化する。とくに「ウサミ」と「モノクマ」からは貴重なスキルがもらえるので一度は育てておこう。

お別れの時が来ると、それぞれの成長に応じたプレゼントと新しいタマゴを残して去っていく。

成長の条件とプレゼント

	条件		プレゼント		
	希望度	絶望度	プレゼント1	プレゼント2	モノクマメダル
ヘビミ	0～2	0～5	No.002　ラムネ	No.003　ココナッツジュース	100
クソミ	0～2	6～9	No.096　ティッシュ	No.096　ティッシュ	250
ブタミ	3～5	0～9	No.010　明太フランスパン	No.035　風呂敷バック	150
ゴリミ	6～8	0～9	No.048　オスシリンダー	No.049　メスフラスコ	125
ウサミ	9～10	0～5	No.086　百年ポプリ	No.04　脅威の集中力〔スキル〕	200
モノクマ	9～10	6～9	No.090　記憶ノート	No.08　明鏡止水〔スキル〕	300

ペットの姿

【タマゴ】
Tamago

ペットが生まれる真っ白なタマゴ。大きくなあれ！

【サナギ】
Sanagi

もうすぐおとなになるよ。どんな子に育つかな？

【チビミ】
Chibimi

タマゴから生まれたばかりのウサギの赤ちゃん。いつもハイハイしてるよ！

すわる　ねる　たっち・1　たっち・2
ハイハイ・1　ハイハイ・2　よろこぶ・1　よろこぶ・2
おこる　したい　ゆうれい　ほね

【ヘビミ】
Hebimi

長い体と大きな口がかわいい、緑色のヘビ。にょろにょろ動くよ！

すわる・1　すわる・2　あるく・1　あるく・2
よろこぶ　おこる　さんらん　プレゼント
おわかれ　したい　ゆうれい　ほね

【クソミ】
Kusomi

うんちが大好きなちょっと困った子。なんとプレゼントの箱もうんち！

たつ　くさい　ブーン・1　ブーン・2
よろこぶ　おこる　さんらん　プレゼント
おわかれ　したい　ゆうれい　ほね

【ブタミ】
Butami

お部屋でごろごろするのが大好き。大きなおへそがかわいいね！

すわる　ねる　ころがる・1　ころがる・2
よろこぶ　おこる　さんらん　プレゼント
おわかれ　したい　ゆうれい　ほね

【ゴリミ】
Gorimi

いかつい体にファニーフェイス。厚い胸板がとっても立派だよ！

すわる　ねる　あるく・1　あるく・2
よろこぶ　おこる　さんらん　プレゼント
おわかれ　したい　ゆうれい　ほね

【ウサミ】
Usami

ちょっぴりスイートなミルキーっ娘。天使みたいなかわいさ！

たつ　にっこり　とぶ・1　とぶ・2
よろこぶ　おこる　さんらん　プレゼント
おわかれ　したい　ゆうれい　ほね

【モノクマ】
Monokuma

絶対死なない不死身のモノクマ。いつもえらそうにしているよ！

たつ　うぷぷ　あるく・1　あるく・2
よろこぶ・1　よろこぶ・2　おこる・1　おこる・2
さんらん・1　さんらん・2　プレゼント　おわかれ

EXTRA
[エクストラ]

INTERVIEW 01

[プロデューサーチーム インタビュー]

『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』(以下『1』)、『スーパーダンガンロンパ 2 さよなら絶望学園』(以下『2』)、そして『ダンガンロンパ1・2 Reload』(以下、『リロード』)の制作秘話を直撃取材。表舞台に出ることの少ない方々も参加してくれたので、ふだん聞けない話が満載です!

マイナスからスタートした『ダンガンロンパ』の制作

——まずは、『1』の立ち上げのときのお話からお聞きしていきたいと思います。初めて『1』のお話を聞いたときの率直な感想を教えてください。

小池　プレイステーション・ポータブル(以下、PSP)の新規タイトルで、「アドベンチャーゲームは売れないよね」という話になりました。もちろん、売れているタイトルもありましたが、過去のデータで見ると大体3万、4万本くらいだったので。

雪田　当時、PSPのアドベンチャーゲームだと、売れても5万本と言われていた。ニンテンドーDS(以下、DS)だと、10万本以上売れているアドベンチャーゲームもあったけど、PSPでは売れないというのが業界の定説だったんですよ。弊社では新規タイトルを制作するとき、必ず社内で評価会を行います。評価会で各部署にプロデューサーからプレゼンをしてもらい、それに対して各部署がコメントするんですが、『ダンガンロンパ』は営業もマーケティングも"不承認"でした。

齊藤　過激な描写も、制作を反対される理由のひとつでしたね。プレゼンの際、桑田のおしおきムービーを見せたんですが、「エンターテイメント企業として、こんな残酷な内容のゲームは出してはいけない」という意見が多くて……。

雪田　そのプレゼンには参加しなかったんだけど、参加した人間に感想を聞いたら、みんな青い顔して、「あれはダメです。あんないじめを助長するようなゲームは出しちゃいけない」って(苦笑)。

——そんな大不評の中、どういった逆転劇があって、『1』を開発することになったんですか?

雪田　資料を見て思い出したんですが、『1』は経営会議で承認になっているんだよね。ふつうの判断では不承認だけど、これはチャレンジしてみる価値があるんじゃないかということになって。

高阪　僕らもそうでしたが、みんな不承認にしながら、ネタはおもしろいと感じていました。とはいえ、内容が過激だし、過去のデータから判断すると、このままでは売れないからどうしようと。

寺澤　みんな問題点を指摘しつつも、2.5Dの新しい映像表現やサイコポップというテーマには興味を持ってくれていたんです。だからBMミーティングで承認を得るために、僕らは「『ダンガンロンパ』は、アドベンチャーゲームじゃないんです。"推理アクション"という新たなジャンルのゲームだから、過去のデータは参考になりません!」とめちゃくちゃな論法で説得して(笑)。

齊藤　でも、推理アクションだけでは、新ジャンルのわりにパンチが弱い。そこで、このゲームはハイスピードに展開するから、"ハイスピード推理アクション"なんだということにして、一般的なアドベンチャーゲームとは違うことを前面に押し出して、アプローチしていきました。

——まさに、逆転の発想というわけですね。

寺澤　ただ、さきにハイスピード推理アクションというジャンルが決まっちゃったので、その言葉どおりにしてと無茶ぶりされたのが、菅原(菅原隆行氏。シリーズのディレクター)だったんです。菅原がノンストップ議論とか、マシンガントークバトルを考えてくれたから、僕らも自信を持って「これはアドベンチャーゲームではない!」と、プレゼンを行うことができました。

——とはいえ、「大枠はアドベンチャーゲームじゃん!」と思う人はいなかったんですか?

寺澤　もちろん、みんな思っていましたよ(笑)。

雪田　アドベンチャーゲームだけど、言い方として、アドベンチャーゲームとは言わない(笑)。

寺澤　営業の人間は、取引先にゲームの説明をしないといけないんですが、僕らが「アドベンチャーゲームだとは絶対に言わないで」とお願いしていたので、とくに大変だったと思います。

——というお話ですが、営業するときはほかのタイトルと違った苦労があったのでしょうか?

雪田　新規タイトルならではの苦労はありましたね。『1』は、発売の相当前に有力法人を呼んで、開発中のものをお披露目する機会があったんですが、参加してくれた人の意見が「これは売れる」というものと、「これは売れない」というもののふたつに分かれちゃって。売れると判断してくれたところは、すごくよくしてくれましたね。結果的に成功したので、話に乗ってくれたところは、自分たちがアプローチして成功させたという意識が強くて、思い入れがいまでもあるみたいで。

小池　『1』の開発が動き出してから、社内が一丸になりましたよね。マーケティングも、PSPユーザーの年齢層から趣向など調査からやり直して、彼ら全体に訴えられる材料を検討したりしました。そんなときに寺澤が「モノクマに大山のぶ代さんを起用してみたいんだけど、どうだろう」と相談してきたんです。大山さんなら、ターゲット全体に訴えかけられると思って、マーケティングや営業の意識がさらに高まったと思います。

——やはり、大山さんの起用は大きかったと。

寺澤　もちろん、大山さんにして大正解だったんですが、実際に決まるまでは、どうせ決まらないだろうとみんなが思っているから、「まあ、面白いんじゃない?」という微妙な反応で(苦笑)。

雪田　だって、無理だって思うでしょ! 大山さんがまさかドラえもんのつぎに、モノクマを演じてくれるとは夢にも思いませんよ(笑)。

——(笑)。大山さんがモノクマを演じるというお話は、とんとん拍子で進んだんですか?

寺澤　オファーを出して、お返事をいただいたときの反応は、あまりよくありませんでしたね。

齊藤　正直、開発は無理だろうって思っていました。ですが、話を進めるうちに、「大山のぶ代が演じるには気になる箇所があるから、ミーティングさせてほしい」と言われて。急遽、大山さん緊急対策ミーティングを開催しました(笑)。それから、寺澤や小高(小高和剛氏。シリーズのシナリオライター)、僕が立ち会って、大山さんとミーティングをしながら、セリフの読み合わせを行ったんですが、意外にもこちらが過激だと思っていたセリフをどんどんしゃべってくれたんです。

寺澤　でも、"処刑"だけは言えないって大山さんが言ったんだよね。そのセリフがほかのものに変わるなら、演じてくれるって話になって。

齊藤　それでみんなで考えて、処刑に変わって"おしおき"という言葉が生まれました。大山さんがミーティングに参加してくれたことで、作品の方向性がさらに決まっていった感じですね。

——それで大山さんの参加が決まって、「これはいける」という手ごたえを感じはじめたと?

齊藤　いけるかどうかの手ごたえは、大山さんの参加が決まった時点ではわかりませんでしたが、おもしろくなってきたという確信はありました。

寺澤　大山さんがモノクマを演じるとわかったときの反響は大きかったけど、最初に作ったPVを、大山さんの声だと説明しないで見せたとき、大山さんだと気づいてくれる人が少なくて、ドキドキしちゃった。

齊藤　ティザー映像を流したときも、似た状況でしたよね。もちろん気づく人もいましたが、気づかない人も多くて、想像よりも反応が薄かった。

小池　それで寺澤と相談して、出演声優一覧を予定よりも早く公表することにしたんです。

寺澤　出演声優の一覧を発表してから、『ダンガンロンパ』の注目度が一気に高まったよね。

——大山さんをはじめ、そうそうたるメンバーが超高校級の生徒たちを演じていますからね。

寺澤　ただ、声優さんのネームバリューでこれほど認知されるとは正直思っていなくて……。

齊藤　『ダンガンロンパ』を制作するまでは、こちらの意図した芝居をしてくれる人なら、ネームバリューに関係なくお願いしていましたからね。人気声優を

PROFILE

寺澤 善徳(てらさわ よしのり)

『ダンガンロンパ』シリーズのプロデューサー。個性的なメンバーをまとめながら、ゲームの開発からプロモーション活動まで、すべての管理を行った。

PROFILE

齊藤 祐一郎(さいとう ゆういちろう)

アソシエイトプロデューサー。外部のスタッフとのやりとりや出演声優のキャスティングを行っており、それが縁で大山のぶ代さんと親交を持ったらしい。

PROFILE

雪田 幸司(ゆきた こうじ)

ゼネラルマネージャー。恐そうな風貌だが、じつは営業のエライ人。ソニー・コンピュータエンタテインメントやゲーム販売店などに、売り込みを行った。

いまや超レア!?な販促物

⬆こちらが「しゃべるモノクマストラップ」。電池交換できないものは『1』当時のもので、むしろ貴重!

⬅左のポスターは、『1』の販促物として手がけられたもの。小松崎氏が描いた順番に、見栄えを考えてキャラクターを配置したというポスターは、結果的にあまりなじみのないキャラクターが競演する珍しいものに仕上がった。意図せず置かれた「黒幕は誰だ?」のキャッチも必見!

起用することで、声優ファンには響くだろうなと思っていましたが、予想以上の反響でビックリしました。

小池　僕は出演する声優を見たとき、すごい布陣だったので、「このメンバーなら間違いない!」と思ったんですよ。それなのに、みんなのテンションが低くて。なんでこの気持ちがわからないんだろうって、不思議で仕方なかったですね。

――声優に詳しい人にはわかるんですが……。

雪田　たしかに声優に造詣の深いバイヤーさんは、声優一覧を見て「このメンバーはすごいよ」って反応してくれました。だた、自分がピンときてなかったから、「あ、そうなんだー」って(笑)。

髙阪　声優が重視されるゲームは、スパイクのカラーではなかったですよね。企画として上がってくることはあっても、制作が承認されることが少なかった。

雪田　そうそう!　スパイクって『侍道』シリーズや『喧嘩番長』シリーズのように男くさいゲームばかり作っていたから。女性キャラクターが出てきても、好みの女の子はあまりいなかったしさ。

寺澤　自社のタイトルだからって、むちゃくちゃなことを言ってるな(苦笑)。

――あくまで雪田さんの好みということで……。

雪田　まぁ、その話はともかく(笑)、出演する声優さんも決まって、ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下『SCE』)さんでプレゼンを行う機会がありまして。社運をかけて制作するから、ぜひ協力してくださいってお願いしたんですよ。それで、SCEさんがいろいろな協力をしてくれて。新規タイトルを後押ししてくれることはなかなかないから、とてもありがたかったですね。

――SCEさんに皆さんの熱意が伝わったんですね。

雪田　『1』を販売するときは、会社が一丸となって取り組んだよね。経営会議で承認してもらった手前、売れないとやばいって(笑)

髙阪　『1』は新機軸のゲームだったので、どう伝えるのが効果的なのか、いろいろ話し合ったりして。そして、ゲームの魅力を極力シンプルに伝えるようにして、興味を持った方を公式サイトへ案内するような流れを作りました。ただ、PVはネタバレをいかに回避するかが大変でしたね。

齊藤　PVの制作をお願いするとき、開発からはこれはやめてください、これは使わないでくださいと、いま考えても無茶なお願いをしました。

――ネタバレをさけつつ、新規タイトルのゲームを認知してもらうPVを制作するのは、相当大変だったんじゃないかと思いますが……。

小池　大変でしたね。使える素材が少ない中、とりあえずあるもので2本目のPVを作って寺澤に見せたんですが、NGになっちゃって……。そのあと、素材も増えたので、外部の監督とすごく悩んでほぼ完成しかけたときに、小高がやってきて「高田さん(高田雅史氏。シリーズのコンポーザー)から新曲がきたけど、PVに使う?」って。そんなことを言われたら、使うしかないじゃないですか(苦笑)。それで急遽作り直したんですが、寺澤に合格点をもらえてホッとしました。

髙阪　素材の扱いにも神経を使いましたよね。おしおきシーンにぼかしを入れて見せたりとか。

寺澤　おしおきシーンに、誰が登場しているのかわかってしまうと、ネタバレになっちゃうからね。

齊藤　おしおきムービーは、『ダンガンロンパ』のウリのひとつなんですが、誰がクロ(犯人)なのかというネタバレに直結しているので、どうやって紹介するのがいいだろうねって相談して。

小池　それで桑田のおしおきムービーだけは仕方ないということになって、素材としてもらえたんですが、マーケティンググループとしては、そのムービーだけでも公開するのを許してもらえたのが助かりました。

プロモーションにおける さまざまな施策

――以前は開発者ブログも書かれていましたよね。あれもプロモーションの一環だったんですか?

齊藤　そうですね。何かユーザーの注目を集めるものを作りたくて、ツイッターや開発者ブログをスタートさせました。当時は、ツイッターでユーザーがつぶやいたらすぐに反応するようにしていました。うれしいことにつぶやきの数が増えたので、いまはできなくなってしまいましたが。

――そうしたプロモーション活動を地道に行った結果、集まった受注の数はというと?

雪田　『1』の受注は、本気で勝負するという思いに応えてくれた法人さんの助けもあって、5万5000本集まりました。PSPのアドベンチャーゲームでは考えられない数だったんですが、発売当初のソフトの消化率はよくなくて……。大体5割くらいで、2万4000～5000本くらいだったかな。そこから、ユーザーの口コミで広まって、じわじわ売れ続けていきましたね。だから『ダンガンロンパ』は、ユーザーに育ててもらったという思いも非常に強いんです。

――あと、販促ではしゃべるモノクマストラップなど、多彩な特典が作られたのも印象的でした。

雪田　電池がむき出しになったモノクマストラップを商談会場に持って行きましたよ。「これがつくんですよ」って。でも、試作品がひとつしかなかったので、小池が「大切にしてくださいよ」って口うるさくてね。あと、法人別の特典は、スパイクとしては初の試みでしたが、協力してくれた法人さんに、ぜひ描き下ろしの特典を用意したくて。小松崎(小松崎類氏。シリーズのキャラクターデザイナー)のがんばりで実現できました。

齊藤　『1』の販促物はレアですよね。

小池　ポスターの組み合わせも、いまでは考えられない珍しいものだから、新鮮だと思います。見た目のよさでキャラクターを配置したんですが、「黒幕は誰だ?」ってキャッチが、意図せず黒幕にかかってしまうハプニングもあって(苦笑)。

――ポスターのような開発秘話が、ほかにもあるようでしたら教えてください。

齊藤　『1』の開発を行っているとき、内田は別会社にいて、高橋名人の付き人をしていた。

内田　付き人じゃないし、そもそもそれって開発秘話なんですか?(笑)。

齊藤　秘話と言えば秘話ですよ。それで、僕は他社在籍時の内田と名刺交換をしていたんですが、弊社の社内で挨拶されても気づかなくて。

内田　そうなんです。転職したあと、すぐに挨拶に伺ったのに、覚えていないようでした(苦笑)。

齊藤　高橋名人のインパクトが強すぎて(笑)。

内田　齊藤の外見は特徴的だったので、僕はよく覚えていたんですけどね。で、話を『ダンガンロンパ』に戻しますと、大山さんが出ることに驚いたのを覚えています。タイトルを知らなかった人にも、大山さんの出演が認知されるきっかけになったということを、身を持って体験しました。

髙阪　あ、僕も大山さんに関係したネタならありますよ。映像会社の監督が、大山さんということで非常に舞い上がちゃって。「大御所にもNGはNGと伝えます」と、かっこいいことを言っておきなら、収録が始まると全部オーケーを出していました。いまでもネタにしていじっています(笑)。

小池　あとは、『ダンガンロンパ』立ち上げ当初、書籍化やグッズ化などいろいろなところにお話をして回ったんです。　でもみんなけんもほろろで……。新規タイトルで他社の協力を受けるのがいかに難しいかということを改めて認識しました。

齊藤　いまでこそブイブイ言わせているモノクマですが、当時は認知されていませんでしたからね。少しでもモノクマを知ってもらうために、渋谷のスクランブル交差点で、着ぐるみのモノクマがティッシュ配りをして、最後に中から大山さんが出てくるというCMなども考えてたりしました(笑)。ただ、「大山さんにそんなことは頼めないよね」ってことで、結局はお蔵入りしちゃいましたが。

PROFILE

小池 哲(こいけ さとし)

マーケティンググループのライセンス&リサーチ担当。『ダンガンロンパ』のPV、グッズを制作したほか、マンガ化、アニメ化の際は窓口を務めた。

PROFILE

髙阪 俊輔(こうさか しゅんすけ)

マーケティンググループの販促担当。『ダンガンロンパ』では、宣伝担当としてCMや広告・イベントを制作。『2』では販促を担当し、制作進行を行う。

PROFILE

内田 拓郎(うちだ たくろう)

マーケティンググループのプロモーション担当。以前はハチのマークのゲーム会社に勤めており、『2』から参加した。プロモーションやイベントの準備で活躍。

『1』のヒットに後押しされ、制作環境が劇的に変わった『2』

――それではここから、『2』のお話をお聞きしていきたいと思います。

雪田　あ、その前に『1』のベスト版の話をさせてよ。『1』のベスト版は、ベスト版なのに限定版も作ったから、思い入れが強いんだよね。

――ベスト版で限定版を作るのは、なかなかないと思いますが、どうして用意したんですか？

雪田　売り上げを伸ばしたかったから(笑)。

一同　笑

雪田　まぁ、それは冗談で、『1』の予約特典にしゃべるモノクマストラップを付けたんだけど、入手できなかったファンも多かったし、手に入れていた人からは電池が切れてしゃべらなくなったという相談もきていて。だから、電池を交換できるしゃべるモノクマストラップを用意したかった。

髙阪　しゃべるモノクマストラップを用意するとき、当然電池を換えられるもので考えていたんですが、予算の都合で用意できなかったんですよね。

小池　それで限定版用のアイテムのひとつが、電池交換できるモノクマBigストラップになりました。

齊藤　『ダンガンロンパ』はゲームだけではなく、特典も着実に育っているというわけです(笑)。

――なるほど(笑)。それで、『2』なんですが、最初に苗木誠、七海千秋、十神白夜、終里赤音の4人のイラストなどが公開されましたよね。

小池　あれは夏のコミケに向けて、少しでも来てくれる方を増やしたかったので、開発に「なんとか新しい情報を出してくれないか」ってお願いして、出してもらえることになったものなんです。

寺澤　当時は、まだ情報を出す気はなかったんですけどね。「コミケ合わせでどうしても」ってお願いされちゃって。それで、ファミ通さんにいろいろと情報を提供することになったんです。

小池　ファミ通さんに、「ちょっとでもいいので、情報を載せてください」とお願いしたら、「そんなわけにはいきません」と言われてしまい……。ありがたいことなんですが、逆に素材が足りなくなってしまったので、結果的には自分の首を絞めることになってしまったんですよ(笑)。でも、おかげさまで多くのファンの方に来ていただけたので、結果的によかったと思っています。

――あのときは無理を言って本当にすみませんでした(苦笑)。ところで、『2』はいつごろから制作しようと思っていたのでしょうか？

寺澤　じつは、『1』を発売した直後は、『2』を出せるとは思っていなかったんです。『1』の売り上げが初週で2万本程度と聞いて、やっぱりPSPでアドベンチャーゲームは難しいのかなぁって、落ち込みました。会議のときは、できるだけ目立たないように、小さくなっていましたから(笑)。

――それが実現可能になったのは、雪田さんが先ほど仰っていましたが、口コミで人気が広がって、売り上げが徐々に伸びていったからですよね。

寺澤　そうですね。

雪田　『1』の売り上げは、年末くらいから「なんか動き出してるよ」って話を聞いてました。

小池　それで『2』の開発は、年明けくらいから少しずつ動き始めたんですよね。

寺澤　それぐらいかな。でも小高が「シナリオを書くのは無理」って言って。「小説を書かせてくれたら、『2』のアイデアが出るかも」って言うから、「じゃあ、小説を書いていいよ」って(笑)。

――ということは、『ダンガンロンパ／ゼロ』の小説が完成して、開発が動きだしたと思いますが、経営陣の期待は大きかったんでしょうか？

寺澤　通常の『1』の販売本数が10万本を超えて、ベスト版が出たときは盛り上がってましたけど、『2』の立ち上げのときはそれほどではなかったですね。固定ファンもできているし、大きな失敗をすることはないだろうといった雰囲気でした。でも、『2』を開発しているときに、『1』が売れ続けてくれていたのはとてもありがたかったですね。追加予算の申請が通りやすかったので、そういう意味では、『2』は非常に作りやすかったです。

齊藤　『1』は驚くぐらい開発費をかけていませんからね。寺澤が、「お金をかけずに商品として成功させたことに価値がある」と話していました。

――なるほど。『2』の営業はどうでしたか？

雪田　『1』のときとは違って、すごくやりやすかったし、気持ちのいい営業ができました(笑)。法人の店舗別特典も、『1』のときから協力してくれたところには、小松崎の描き下ろしのイラストのものを用意することができてよかったね。

――では、プロモーションは？

内田　プロモーションは大変でしたよ(苦笑)。『1』のときは体験版などもありましたが、『2』は『1』のファン層がメインターゲットだったので、とくに体験版を作りませんでしたし。

寺澤　『ダンガンロンパ』がどんなゲームか、体験版を用意して説明をする必要はなかったからね。

内田　そうですね。あと、プレッシャーは感じてましたよ。『1』がヒットして、『ベスト』も売れてからの『2』だったので、僕らマーケティングの人間からしたら「売らなきゃまずい」って。

髙阪　『2』は素材の修正が多くて大変でしたね。当然ですが、僕らの仕事にも締め切りがあって、「いつまでに素材をください」ってお願いするんですが、素材をもらったあとに「直したい」と言われて。販促物に使った素材を、修正後のものに差し替える作業が多かったのを覚えています。

小池　僕も『2』のほうがつらかったなぁ。とにかく、映像でネタバレができないので、PVとして見た映像はたくさんあるのに、素材として使えるシーンがほとんどなくて。『1』のときに、その苦労を知っているはずの寺澤も、「使えるものだけで何とかしてくれ」って言うし(苦笑)。

寺澤　『2』はファンがある程度いるので、「情報を見せなくてもいいじゃん」ってスタンスでしたからね。でも、小池たちにせがまれて、罪木がロケットに乗ってるシーンとか出しちゃいましたからね！ ムービーに九頭龍の眼帯姿が映っていて、それでファンにいろいろとバレちゃって。

小池　ムービーといえば、花村の名前。澪田の名前が間違っているのを見つけて、みんなで「修正できてよかったね」って言ってたのに、花村の名前は"花丸"と堂々と間違えてしまっていて……。

寺澤　まるで違和感がないよね。花丸輝々って。

小池　全員でチェックしたのに！(苦笑)

齊藤　あのときは、みんなよほど追い詰められていたんでしょうね。内田も言っていましたが、『1』のときとは違ったプレシャーがそれぞれありましたから。でも、ネタバレができないなか、『ダンガンロンパ』を知っている人たちと、知らない人たちに向けて商品の魅力を伝えるのは、情報の選別が大変だっただろうなと思います。

寺澤　情報を出せないのが『1』のときにわかっていたから、太った十神や狛枝の名前のアナグラムとか、フックになりそうなネタをひねり出すしかなかったよね。小高も、プロモーションの意識を持ってキャラクター設定をしてくれた。

――先ほど、知名度が上がって営業は行いやすくなったとお聞きしましたが、やはりプロモーションも行いやすくなったのでしょうか？

髙阪　そうですね。『1』のときにこちらからお話をもちかけて門前払いされた会社から、逆に「コラボしませんか」という連絡もありましたし(笑)。

寺澤　やっぱり、『2』のときは周囲の反応や対応がまったく違いましたよ。『1』のときは、あらゆるところで門前払いでしたから(苦笑)。でも、それは仕方のないことで、どの会社も新規で実績のないオリジナルタイトルに協力するのは難しいと思います。『ダンガンロンパ』のことをおもしろそうとは言ってくれるけど、ビジネスとして考えると、リスクを負えるかどうかのハードルがあるので。それが『2』になって、協力してくれる企業が増えてくれたのは本当にありがたいです。

好きなキャラクターを聞いてみた！

SPECIAL!

プロデュースチームに、シリーズに登場するキャラクターの中で、好きな人物を挙げてもらったぞ。コメントと合わせて、その結果を発表！

◆　◆　◆

――突然ですが、モノクマ、モノミ以外で、好きなキャラクターを教えてください！

寺澤　雪田は好きなキャラクターいるの？

雪田　もちろんいるよ。江ノ島がいちばん好きだな。ギャルの見た目が大好きなんだよ(笑)。

齋藤　小池さんは、たしか霧切でしたよね？

小池　そう。あと、田田田も。デスクに、小松崎が誕生日プレゼントにくれた霧切さんの描き下ろしイラストを飾っています。霧切さんみたいなクールな子に、もっとなじられたいです(笑)。『2』だと田中が好きですね。彼のイラストを見たとき、これしかないと思って、田中のTシャツを作りました。

――髙阪さんはいかがですか？

髙阪　いろんな機会で大山さんとごいっしょしたので、いちばん好きなのはモノクマなんですが、生徒の中だと『1』の舞園です。黒髪で清純そうな見た目がタイプなんですよ。

齊藤　僕もいちばんはモノクマですね。『ダンガンロンパ』の世界観をビジュアルで表現できるのはモノクマだけですから。生徒だと田中です。同じ動物愛護の精神の持ち主なので。

――寺澤さんは朝日奈でしたよね。

寺澤　シリーズ通して朝日奈ちゃんが好きです。『2』であえてあげるなら、罪木だけど、ふたりとも作中でひどい扱いをされるんですよね。とくに『1』のあのエンディングは見たくなかった。本当に見たくなかった。

齋藤　寺澤は制作サイドの人間なのに、朝日奈をちゃん付けするほど好きですから(笑)。

内田　僕も朝日奈が好きですよ。『2』の中だと、七海です。彼女の水着シーンを見たとき、その姿がまぶしくて好きになりました(笑)。

齊藤　『2』になって、やりたいことをやれるようになりましたよね。『1』のときも、こうするといいんじゃないかという構想はいろいろあったけど、協力してくれる企業がなかなか見つかりませんでした。でも、『2』のときは「こういうことを行うなら、ご協力できますよ」と、自発的に仰っていただけてうれしかったです。

――『2』のときは、いろいろなことにチャレンジされていましたよね。先ほどお話に出たコミケもそうですし、カフェとか、カラオケとか。

小池　コミケには、2010年の冬コミから参加させてもらっています。そのときは間借りして出展したんですが、2011年の夏コミから、スパイク・チュンソフトとして参加できました。夏コミでは、等身大のモノクマぬいぐるみを販売することができて満足しています。

髙阪　社内で、「コミケへの出展は小池の趣味だ」って言われていましたよね。

小池　経営会議のときに言われましたね。でも、会社のお金を使って、自分の好きなことができるなんて、光栄でしたけど(笑)。

――これまで社内で、コミケに出展しようというお話は出てこなかったんですか？

髙阪　なかったですね。全員、そういったものに疎くて……。コミケってなんぞやって(苦笑)。

小池　社内の人間を説得するのに、資料を作りましたからね。"コミックマーケットとは"って。

齊藤　当時は小池くらいしか詳しくないですからね。

寺澤　同人誌が買えるくらいの知識しかなかったんだけど、小池に「企業ブースもあって、すごい企業だと、何千万円も利益を出してる」と聞いて、「そんなにすごいの!?」ってビックリした(笑)。

小池　もちろん、ファンに満足のいく商品を買っていただいて、利益を出すという目的もありましたが、2010年の冬コミに出たとき、企業さんなどのスパイクに対する認知度が思った以上に低かったんですね。この状況では、グッズをやりたいといってもダメだなと思ったので、コミケに参加されている大勢の方に自社のことをもっと認知してもらいたくて。「スパイクという会社があって、そこが『ダンガンロンパ』というゲームを作っていて、本気でキャラクターを育てようとしている」と知ってもらいたくて、夏もコミケに出展しようと決意しました。

寺澤　当時から熱く語っていたよね。でも、そのおかげでいろいろなお話がくるようになって。

小池　やってよかったと思っていますが、2011年の夏コミで、等身大のモノクマぬいぐるみが入ったダンボールが積み上がっていくのを見たときは、「やってしまったかも」と正直後悔しました。でも、ファンの皆様のおかげで完売しまして、4トントラックで搬入しましたが、帰りはハイエース1台でした(笑)。

寺澤　等身大のモノクマぬいぐるみは1万円もしたから、僕らも高すぎるって言ってたし、誰に価格を教えても「えー！」って言われたよね。

髙阪　そうでしたね。でも、結果がよくて社内ではウワサになっていましたよ。「コミケのグッズの評判がすごくよかったみたい」って。それから、いろいろな企業に声をかけていただきましたよね。

小池　ユーザーだけでなく、企業さんに作品のことを知ってもらう大切さを痛感しましたね。

――『2』のときは、東京の五反田でファン向けのトークセッションも行いましたが、あのイベントはどういった経緯で開催したんですか？

寺澤　トークセッションは、声優の緒方さん(『1』の苗木誠役、『2』の狛枝凪斗役)が「ネタバレトークをしたい！」と言うもので。

内田　緒方さんはラジオやイベントなど、いろいろなところで言ってましたよね。

寺澤　準備などは大変でしたが、『ダンガンロンパ』って愛されているんだなと、改めて実感できましたし、やってよかったと思います。ファンの方には、地方でもやってほしいとよく言われるので、いつか機会があるといいですよね。

――続いて開発で苦労した話をお聞きしたいです。以前のインタビューで、齊藤さんと小高さんがギスギスしていたというお話もありましたが……。

寺澤　あぁ、ボイスの収録のときでしょ？　だって、小高がめちゃくちゃなんだもん(苦笑)。この話題に関しては、僕は齊藤の味方です。

齊藤　僕はもともと作る側の人間だったので、小高の「ギリギリまでクオリティを上げたい」という気持ちは理解できます。でも、あのときはスケジュールを死守したうえで、声優さんたちに気持ちよく演じてもらって、つぎにつなげないといけない立場だったんです。いろいろな折衝を行っているとき、小高にシナリオはいつ上がるのか聞いたら、「いや、わからないですね」としれっと言ってくるので、僕もつい熱くなってしまって……。

寺澤　『2』の声優さんはそれこそ人気声優さんが多くて、スケジュール確保がとても大変な方たちばかりだったので、小高には、「『1』のときみたいにスケジュールは引っ張れないよ」とは伝えていたんですけどね。小高は『1』のときになんとかなったから、『2』でもできるだろうと思っていて、齊藤に無茶ぶりするもんだから、齊藤がカッとなるわけですよ(苦笑)。

齊藤　とはいえ、ぶつかるだけでもいけないので、うまくすり合わせてシナリオのクオリティを保ちつつ、キャスティングした声優さんたちに演技をしていただきました。スケジュールは本当にギリギリでしたが、何とかなってよかったですね。

アニメと『リロード』の成功。そして、今後の野望とは!?

――『2』が発売されて、テレビアニメ、そして『リロード』と続くわけですが、テレビアニメは『2』が出た時期に決まったのでしょうか。

小池　アニメ化の話自体は、『1』の頃から何度かいただいていましたよ。でも、実際に動きがあったのは『2』を発表したあとでしたね。比嘉さん(比嘉勇二氏。アニメプロデューサー)からご連絡をいただき、いろいろお話をしてみたところ、岸監督(岸誠二氏。アニメ監督)を始め、スタッフの多くが『ダンガンロンパ』のファンということもあって、その後もいろいろあったんですが、結果として彼らにアニメの制作をお願いしました。

――アニメの放送時期と『リロード』の発売時期が近いですが、やはりアニメに合わせて『リロード』を発売しようと考えていたのですか？

寺澤　もちろん、アニメに合わせて何かしらやろうというのはありましたよ。それで現実的なところで、『リロード』を発売することにしました。

――テレビアニメのおかげで、『1』のベスト、そして『2』の売り上げが伸びたそうですが……。

寺澤　そうですね。テレビアニメの発表後や、放送中にじわじわと売れて、『1』はベスト版を合わせて約30万、『2』は18万本を超えました。『1』が10万本くらいだったので、『2』はそれよりは少し上の12～13万本くらいを目標にして制作していたんです。それがこちらの予想よりも大きく伸びたので、ファンの方には感謝しています。

――『リロード』の売り上げも好調のようですが、プロモーションで苦労したことはありますか？

内田　『リロード』は、新作とはいえ移植作であるということと、PSPからVitaに変わることでターゲットをどうするかという点でいちばん悩みました。悩んだ挙句、大々的なプロモーションは行わず、テレビアニメの人気にうまくあやかろうと。そういう意味では、アニメを見てファンになってくれた方をいかに引っ張ってこれるかは勝負でしたね。

――なるほど。あと、『リロード』と言えば、店舗別の特典が増えたのも印象に残っていますが、特典を制作するうえでの苦労はありましたか？

髙阪　特典は、単純に数が多かったのがいちばん大変でしたね(苦笑)。描き下ろしの特典も多くて、本当に終わるんだろうかと心配でした。

雪田　いまだから言えるけど、間に合わなかったら注文してくれたお客さんに合わせる顔がないから、逃げるしかないと思ってた(笑)。

髙阪　こうして笑い話にできますが、当時は本当に気が気でなかったですよ。でも、小松崎が最後までがんばってくれたおかげでいい特典ができあがったし、ファンにも喜んでもらえたと思います。

――このインタビューとは別の日に、小高さん、小松崎さん、菅原さんにお話をお聞きしますが、何かメッセージなどがあればお願いします。

齊藤　僕と彼らは戦う相手ですね。いっしょに戦う仲間という意味でもあり、プロデューサーサイドと開発サイドで、お互い妥協できないところをぶつけ合って、いいものを作っていく関係でもあるので。だから、これからもバチバチやりながら、いい作品を作りましょうと伝えてください(笑)。

――寺澤さんからは、何かありますか？

寺澤　もう少し僕の言うことを聞いてほしい(笑)。

――(笑)。それでは最後に、野望を教えてください。野望の内容はどんなことでも大丈夫です。

雪田　コンシューマーゲームの年間販売本数ベスト10に、自社のタイトルを入れる！

小池　いきなり大きな野望が出ましたが、僕はライセンスのチーム人員を増やすかな(苦笑)。

齊藤　それは野望じゃなくて要望ですよ！(笑)

小池　じゃあ、どうやって『ダンガンロンパ』を卒業するか。やめるということではなく、いまの状態に居ないというか……。3年間『ダンガンロンパ』に関わってきて「これ以降どうしていくのか？」というのが自分の中の大きなテーマなんです。現状に甘えず、積極的に新規タイトルにも携わって、そこで得たものをまた『ダンガンロンパ』に返す。そうやって相互に成長させたいです。

内田　僕は野望ではないですが、マーケティングの人間として、もっと力をつけたいですね。開発がいいもの作ってくれたらそれに応えたいですし、より多くのユーザーに届けたいので、それがもっと実現できるように能力を高めていきたいです。

髙阪　僕は縁の下の力持ちとして、がんばっていきたいですね。ゲーム業界は、どうしても開発の人間が注目されがちですが、営業やマーケティングも大事な仕事です。開発の人間が仕事に励めるように、全力でバックアップしていきます。ゲーム業界を目指す人には、開発だけではなく、営業、マーケティングなどといった職種、選択肢もあるということを知ってもらいたいです。

齊藤　僕はいろんな力が欲しいですね。説得する力、納得させる力、ユーザーを満足させる力。そういったさまざまな力を伸ばしていきたいです。あと、クリエイティブな業界に入ったので、誰もが知っているような名作を生み出したいと思います。そして、その作品や僕らに憧れて、ゲーム業界を目指す若者を増やしていきたいですね。

寺澤　野望はコンシューマーの火を消さないこと。時代がソーシャルに流れているのは止められないだろうけど、今後も業界全体が発展していくためには、コンシューマーの火は消せないと思っています。もちろん、ビジネスとしてソーシャルの『ダンガンロンパ』を作る可能性はありますが(苦笑)、そちらだけに注力するわけではなく、腰を据えてコンシューマーのゲームも作っていきますので、よろしくお願いします！

INTERVIEW 02

[開発初期スタッフチーム インタビュー]

新規アドベンチャーゲームはヒットさせるのが難しいと言われるなか、大成功を収めた『ダンガンロンパ』シリーズ。ゲーム業界に旋風を巻き起こした本作に、開発初期から関わったキーマン3名に、シリーズの原点から、この先の未来についてお話をうかがった。

人気アドベンチャーゲーム『ダンガンロンパ』の原点

——まずは『リロード』のお話からお聞きしたいのですが、皆さんは『リロード』にどういった形で関わっていたのですか？

小高　僕は、『1』に収録したスクールモードの監修がメインです。あとは、『1』と『2』のシナリオで質問があったときに答えていました。

菅原　僕も少し関わっただけですが、学級裁判のバランス調整などを行いました。

小高　あとは、全体の監修だよね。システムに関する質問はすべて菅原に聞いていたので。

小松崎　自分は、法人関係の描き下ろしイラストを描くのがおもな仕事でした。ゲーム関連だと、立ち絵などの解像度のチェックを行っています。『1』を制作したとき、初期に描いた桑田のイラストだけ解像度がほかのキャラクターの半分程度しかなかったので、それを修正したのと、あとは腐川のほくろの有無をいじっています。

↑ポイントは、口元のほくろ。Vitaの解像度に合わせるため、描き込まれた腐川の雰囲気の変化にご注目あれ。

小高　あと、僕は『リロード』のタイトルを考えましたよ。ただ、ちょっとかっこつけちゃったかなって思います。“合併号”みたいな、マンガ雑誌のようなタイトルにしてもよかったかな(笑)。

——(笑)。さて、皆さんは、『1』を手掛けた初期メンバーということで、『ダンガンロンパ』が生まれた経緯をじっくりお聞きしたいのですが。

小高　それじゃあ、昔のことを思い出しながら話しましょうか。当時、僕はオリジナルのタイトルを作りたいと思っていて、同じような意識を持っていた菅原と、お互いにいろいろなゲームの企画書を作っては、見せ合ってたんですよ。

小松崎　当時は、社内にオリジナルタイトルを生み出そうって空気がありましたよね。なんとなく動くんだけど、実際に立ち上がることはなくて。

菅原　2本くらいオリジナルタイトルが立ち上がりそうだったけど、つぶれちゃったんだよね。

小高　そのうちの1本はまだ温めてるよ。まぁ、そのゲームの話は置いといて、そういった状況の中で、アドベンチャーゲームだったら比較的コストをかけずに開発できるし、寺澤を始め、うちのプロデューサーにアドベンチャーゲーム好きが多かったのもあって、アドベンチャーゲームを作ろうという話になったんです。

——ジャンルが決まって、すぐに『ダンガンロンパ』のアイデアは生まれましたか？

小高　そんなことはないですね。アドベンチャーゲームといっても、『ダンガンロンパ』にたどり着くまでいくつかアイデアを出したと思います。いまでも鮮明に覚えていますが、『ダンガンロンパ』は、別のアドベンチャーゲームの企画書を作っているときに閃いたんですよね。それで急遽、手書きの企画書を作って、ちゃんと作っていた別のゲームの企画書といっしょに菅原に見せたんです。「どっちのほうがおもしろそう？」って。

——それで『ダンガンロンパ』が選ばれたと。

菅原　そうですね。学園モノで、“コロシアイ”というのがすごくキャッチーだと思いました。

小高　それで企画書を形にしていった感じです。

——ハードは、最初からプレイステーション・ポータブル(以下、PSP)と決めていたんですか？

菅原　決めてはいませんでしたが、先の2本のタイトルが据え置きのゲーム機だったので、僕と小高のあいだでは、つぎは携帯ゲーム機でチャレンジしようという考えがありました。

小高　『ダンガンロンパ』のジャンルや作品の雰囲気を考えたとき、フィットするのはPSPなんじゃないかという意見にまとまりましたね。

——その流れがある中で、小松崎さんはどういった経緯で、『1』の開発に参加されたんですか？

小高　小松崎は僕が誘いました。以前、別のタイトルで動画を作っていたとき、小松崎が絵を描いてくれたんですが、そのときの感触がよくて。オリジナルタイトルを作るときは、小松崎に声をかけようと目星をつけていたんです。それで、『ダンガンロンパ』が動き出すときに「やらない？」って誘いました。

——皆さん、当時から仲はよかったんですか？

小松崎　いえ、そんなことはないですよ。

菅原　そんな悲しいこと言わないでよ……。

小松崎　もちろん、いまはいいです(笑)。

——(笑)。それで、寺澤さんに『ダンガンロンパ』の企画書を見ていただくわけですね。

小高　そうですね。最初は寺澤とは別のプロデューサーにも見せていましたが、彼は会社を辞めてしまったんですよね。「あとは寺澤さんが何とかしてくれる」と言っていたので、その言葉と寺澤を信じて、いろいろ相談するようになりました。

——そして、会社内でプレゼンをすることになったと。でも、最初は不承認だったんですよね？

小高　そうなんです。そもそも1回目のプレゼンは、寺澤がそれほど関わっていない時期に行いました。僕と開発のマネージャーで売り込んだんですが、最初は「ゲーム性がわかりにくい」とか、「そもそもどこがおもしろいのかわからない」とか言われて。そこで、寺澤にがっつり相談するようになりましたね。それでムービーを作ることになり、小松崎と中島(中島大氏。ムービーデザイナー)に協力してもらいました。ジャンルをハイスピード推理アクションにして、絵とムービーとゲームシステムまで用意して、万全の体制で再びプレゼンに臨んだんですが、今度はいじめを助長させると反対されてしまって……。

——なかなかきびしい判断ですね。

小高　うちの会社の場合、プロデュース、営業、マーケティングのチームのうち、ふたつが賛成してくれればゲームを制作できるんですが、プロデュースチームしか賛成してくれませんでした。僕らとしてはかなり手ごたえがあったんですが、こちらが想像していた以上に、用意した桑田のおしおきムービーが、過激に見えたのかもしれません。

——その後、経営会議で承認されて、『ダンガンロンパ』を作ることになったとお聞きしました。

小高　そうですね。寺澤と僕とで社長に直談判などもして、なんとか制作にこぎつけました。ただ、営業やマーケティングは反対しつつも、オリジナルタイトルを生み出して、社内に漂っていた閉塞感を壊したいという思いがあったんじゃないかな。最後は少し強引に進めましたが、いざやると決まると、強い反対はありませんでした。そういう意味では、タイミングがよかったのかもしれません。

菅原　おしおきムービーを作っている時点で、プロジェクトが動き出している感じだったから、いまさら止められないというのもあったと思います。

——ムービーのお話がありましたが、2.5Dのイメージはどのようにして生まれたんですか？

小高　そもそも、『ダンガンロンパ』は普通のアドベンチャーゲームとは違うものを作りたかったんです。2Dだと普通になるし、かといって3Dにするとお金がかかる。どちらにもいけない状況の中で、中島がいろいろな映像を持ってきてくれて、その中にいまでいう2.5Dっぽい映像がありました。これをムービーにしようってところから始まり、ゲームの本編も2.5Dに落ち着きました。

小松崎　ちなみに、プロトタイプのムービーがモノクロだったのは、参考にした動画がモノクロで雰囲気がよくて、それを真似たからなんです。

——FPS(一人称視点)の移動も、最初から考えられていたのかどうか教えてください。

PROFILE

菅原 隆行(すがわら たかゆき)

ディレクター。学級裁判のシステムや演出を手掛けたほか、各チームへの作業出しを行っている。ちなみに、齊藤氏いわく、「菅原は開発の最後の良心」。

PROFILE

小高 和剛(こだか かずたか)

シナリオライター。ゲーム全体のストーリーはもちろん、事件のトリックも小高氏がほぼひとりで考えた。現在は『絶対絶望少女』と『3』を鋭意製作中。

PROFILE

小松崎 類(こまつざき るい)

キャラクターデザイナー。ゲームに登場する、クセモノ揃いの超高校級の生徒たちの生みの親。ゲーム内のイラストのほか、グッズ等のイラストも手掛ける。

タイトルは パッケージ案と ともに

←↑『ダンガンロンパ』というタイトルは、意外にもキャラクターデザイナーの小松崎氏による発案。パッケージ案とともに提案したところ、採用されて本人もビックリ。

菅原　あれは僕が勝手に決めちゃいました。アドベンチャーゲームは移動先を選ぶものが多いと思いますが、ユーザーに学園の閉塞感を感じてもらいたかったので、学園内を移動できるようにしました。

小高　最初の企画書の段階から、舞台が学園の中というのは決まっていましたからね。あと、海外も意識していたので、TPS(三人称視点)にしようというアイデアもあったんですよ。

小松崎　TPSだと、2.5Dの苗木の後ろ姿を見ながらプレイするわけですが、実際にテストしてみたところ、ものすごく安っぽく見えちゃって。それでTPSにするのはやめることになりました。

――『1』の開発は順調に進みましたか?

小高　いえ、大変でしたよ。新規のオリジナルタイトルで初めて挑戦することが多かったですし。とくに、システムはほぼゼロの状態からスタートしたので、菅原は苦労したと思います。ノンストップ議論を作るのも、相当苦労してたよね?

菅原　ノンストップ議論は、システムを作るまえにサンプルのムービーを作ってみたんですが、「早すぎて文字が読めない」、「遅すぎてハイスピード感がない」、「カメラが回ると酔う」など、いろいろと言われましたからね(苦笑)。

小高　ノンストップ議論を作っているときは、菅原は精神的に、相当参ってたよね。1日何回、菅原から「アクションシーンはいらないんじゃないか」って聞いたことか(笑)。

――でも、寺澤さんたちは、「菅原さんががんばってくれたおかげだ」と話していましたよ。ハイスピード推理アクションというジャンルが先行した中、ノンストップ議論などが生まれなかったら『ダンガンロンパ』は開発できなかったと。

菅原　そう言っていただけるとうれしいですが、みんな好きなことやアイデアを言うだけ言って、何も考えてくれませんでしたからね(笑)。たとえばノンストップ議論は、企画書の段階ではテキストウインドウに弾丸を撃ち込むとありましたが、もっとハイスピード感を出したかったので、小高が考えていたミニゲームを合体させて作りました。

――弾丸を撃ち込むという設定は最初からあったようですが、『ダンガンロンパ』というタイトルは、いつ頃決まったんですか?

小高　タイトルが決まったのは開発の終盤です。スタッフにタイトル案を出してもらって、候補の中から小松崎が考えたタイトルに決まりました。

菅原　小高は、"希望の学園と絶望の高校生"のサブタイトルだけ死守してくれれば、タイトルはどんなものでもいいって話してたよね。

小高　そもそも、"希望の学園と絶望の高校生"をタイトルにしようと思っていましたが、ライトノベルっぽいという意見と、もっとアドベンチャーゲームっぽくないタイトルにしたいという意見があって、別のタイトルすることになりました。

――なるほど。小松崎さんは、自分の考えたタイトルが選ばれると思いましたか?

小松崎　僕が出したタイトルの本命は、"BOX 16"だったので、『ダンガンロンパ』が選ばれるとは考えてもみませんでした。タイトルのデザインも考えて提出しましたけど。

小高　みんなが出してくれたタイトルは、BGMのタイトルに使っています。小松崎が考えてくれた"BOX 16"も、そちらに流用しましたね。

過酷なスケジュールだからこそ『1』がうまれた!?

――『1』と言えば、事件の被害者が本編とは異なる体験版も非常に印象的でした。

菅原　いま考えると、体験版を作っていなかったら、『1』は完成していなかったかもしれません。

小高　それはありますね。体験版の締め切りが決まったから、それまでに何とか形にして出して。それで『ダンガンロンパ』がどういうゲームなのか、皆で共有できたのが大きかったと思います。

小松崎　イベントグラフィックを描くので、シナリオには目を通していましたが、どんなゲームになるのかまったく想像できませんでしたからね。

小高　小松崎は、ずっと素材を作るのに追われていたしね。グラフィックの雰囲気をどうするか決めるまで、けっこう時間がかかっていたし。

小松崎　グラフィックは描いてみないとわからないからね。それに、もともと頭身の低いキャラクターは描いたことがなかったので、描きながらいろいろと試行錯誤していました。

小高　そういったこともあって、デザインをいい塩梅にするのに時間がかかったと思います。

菅原　でも、いまは『ダンガンロンパ』のキャラクターのほうが描き慣れてるでしょ?

小松崎　慣れたというより、『ダンガンロンパ』の絵になってしまって、自分の絵を描こうと思ったときに、思い出せなくなってしまっていることはありますね。『1』のときは、キャラクター以外に背景のリテイクも多くて、とにかく時間がかかりましたね。

――背景にリテイクが多かった理由というと?

小高　時間がなくて明確な仕様書を作れなかった僕のせいなんですが(苦笑)、背景はトリックに関わることが多いのに、僕の知らないところで完成していることがあって。チェックしてみるとトリックとの整合性がとれていないので、せっかく作ってもらってもリテイクになってしまうんです。

菅原　ちゃんとした仕様書を渡せれば、解決できたトラブルなんですが、僕も小高も仕事が山積みで。とりあえず、作ってほしい素材のリストを渡して、「詳細はシナリオを読んで確認してください」とお願いするのが多かったです。

――それは、相当揉めたんじゃないですか……。

小松崎　当時は殺伐とした現場でした(苦笑)。僕も小高に何度叱られたことか。

小高　え、そうだっけ?

小松崎　僕以外の人も叱られてましたけどね。ほかのプロジェクトの人が手伝ってくれたとき、ちゃんと説明をせずに作業を進めてもらったから、案の定違うものが上がってきて。小高がリテイクを出しているのを見て、かわいそうだなと思っていました。

菅原　あのときはみんないっぱいいっぱいで、作業を止められるとムッとしてたからね(苦笑)。

小高　手伝ってくれた方たちには、本当にご迷惑をおかけしましたが、圧倒的に人手が足りてなかったよね。僕は自分で書いた台本を印刷して、声優さんの収録に立ち会ったりもしてたし。ひとりでやっているからミスすることもあって、菅原に「台本が足りないから何部持ってきて!」ってお願いしたり。そのときは、菅原も現場を離れちゃって、プランナーがひとりも現場にいないっていう、ありえない状況になっていたからね。

――お話をお聞きしていると、改めて『ダンガンロンパ』は特殊な現場だと実感します……。

小高　ギリギリまで粘っていいものを作ろうとする現場なので、結果的にクオリティの高い作品になったんですが、そのしわ寄せが最後のほうにきてしまい、ギスギスしちゃったんですよね。そこは大きな反省点ですが、妥協して楽な道を選んでいたら、『ダンガンロンパ』は生まれていませんでしたし、苦労したぶん、完成したときの喜びはひとしおでした。

小松崎　それは自分も感じましたね。デバックのときに通してゲームをプレイして、「おもしろいじゃん!」って思わず口から出ちゃいました。

――かなり手ごたえを感じていたんですね。

小高　売れるかどうかはわかりませんでしたが、ウケるなっていう思いはありましたね。

小松崎　自分は売れるイメージはなかったです。すごくおもしろいけど、売れないだろうなって思ったのが、当時の正直な感想でしょうか。

小高　とりあえず、満足できるゲームができたという感想しかなかったかな。でも、大山のぶ代さんが参加することを公開して、ヤフーニュースのトップなどで紹介されたときは、『ダンガンロンパ』に風が吹いてるなとは思っていました。

――大山さんの起用は、『ダンガンロンパ』のターニングポイントだったと語る人は多いですね。

菅原　大山さんを起用しようと最初に言い出したのは自分だって、皆で手柄を取り合うんです(苦笑)。

小高　僕と寺澤、齊藤がそれぞれ主張していて、菅原は一歩引いて、「小高でいいんじゃないの」って言ってくれているから、いまのところ僕が一歩リードしてます!

小松崎　モノクマは大山さんにって言い出したのは小高だったと思う。

小高　あ、3票目が入った(笑)。

小松崎　いつもの調子で、「モノクマは大山さんで」と言ったのを、皆で「無理だよー」と話したのを覚えてます。そのあと、オファーすることになって、小高が「大山さんって言ったけどさー、決まらなかったらまた自分のせいにされる」と

後悔してましたし。当時は、「絶対に断られるから大丈夫」と言ってましたけどね(笑)。
――(笑)。思い付きといいますか、フラッシュアイデアが採用されやすいのも、『ダンガンロンパ』の特徴なのでしょうか。
小高　『ダンガンロンパ』は、基本的にノリで作っていますからね。具体的には覚えていませんが、思い付きで決めたことは多いですよ。
菅原　思い付きでやってしまうのが、『ダンガンロンパ』のいいところですよね。
小松崎　本気でやっちゃうところがね。でも、どこまで本気なのかわからなくて、本当にやっちゃっていいんですかってこともありますが……。
菅原　たしかに、『1』のときも『2』のときも、小松崎が小高に「本当にやっていいんですね」って聞いていたのを、よく見た気がするな。
小松崎　小高は、ギリギリのタイミングでいろいろ言ってきますからね。『1』の集合写真のイラストも、いきなりよろしくって言われて。そのときは、スケジュールがかなりきびしかったので、けっこう本気で無理ですって言ったんですよ。
小高　だってシナリオに書いちゃったんだもん。当時は、イラストを描く大変さがわかっていなかったので、無茶なお願いをしちゃいました。「全体で60枚くらいになるって言ったでしょ」って。
小松崎　当然ですが、イラストは内容によってかかる労力がまったく違いますからね……。
小高　いまだから正直に話すと、当時は小松崎を完全燃焼させるくらいの気持ちでやっていました。それくらいの気持ちで臨まないと、本人の力を最大まで引き出せないと思うんですよね。だから、当時の小松崎の全力を出し切るつもりで、かなり無茶なオーダーをしたと思います。いまは当時よりも性格がまるくなったので、そんなことはできませんが(笑)。
――皆さんが全力で取り組んだタイトルですが、発売後の反応を見聞きしてどう思いましたか？
小高　寺澤から初週の販売本数を聞いたときは、風が吹いてると思ったわりに、結果に結びついてないなと思いましたね。
小松崎　でも、数多くのクリエイターの方や著名人が、「おもしろい！」と反応してくれて。ユーザーの口コミはもちろん、そういった方たちの声も、売り上げを後押ししてくれたと思います。
小高　僕の想像ですが、クリエイターの方たちは、小松崎や菅原が削った魂を感じてくれたんじゃないかな。手前味噌ですが、クリエイター側にいるからこそ、いい意味で「よくこんなゲームを作れたな」と思ってくれたんじゃないでしょうか。
菅原　当時は、「記録より記憶に」という精神で『1』の開発に臨んでたもんね(苦笑)。
小高　そうそう。売れなくても、「10年後も語り継がれるゲームを作ろうぜ」って言ってたよね。

ボリュームがアップして、苦労も増した『2』の開発

――それでは、『2』のお話をお聞きしていきたいと思います。プロデュースチームには、『2』は年明けから動き始めたとお聞きしました。
小高　『2』は、年明けすぐに動き出したわけでなかったかな。4月くらいに企画書を書いていた気がします。寺澤たちはやる気でしたが、僕の中で『ダンガンロンパ』は『1』で完結していたので、モチベーションが上がらなかったんですよね。でも、小説の『ダンガンロンパ／ゼロ』を書いていくうちに、『2』の構想が沸いてきたので、シナリオを書くことにしました。
――企画書も小高さんが作られたんですか。
小高　いえ、企画書は菅原に任せてました。モノミだけは最初からイメージしてましたね。
菅原　モノミって、最初は悪いヤツだったよね。
小高　当初のモノミはモノクマをいじるキャラクターでしたけど、冷静に考えるとモノクマはいじられ役じゃないと思って変えましたけど。
――生徒たちの制作はどうでしたか？
小松崎　"超高校級の○○"という案だけ並べて、それに関連しそうなキーワードで、ラフを描いていきました。けっこうな数描いています。ボツキャラも多いんですが、システムにもボツネタがありましたね。"理論武装"だったかな。
菅原　理論武装は、キャラクターを守っている鎧がどんどん脱げていくというものだったんですけど、『2』で実装しようとして実現しませんでした。予算の問題と、実装しようとすると、単純に小松崎の作業が間に合わないから。
小松崎　鎧がひとつずつ取れていって、最後は全員裸になるとか言われて。すべての立ち絵を用意しようとすると、単純計算で500枚くらい増えるんです。それは絶対無理だと伝えましたね。
――初めて公開された生徒のイラストは、日向たち4人のものでしたよね。あの4人は、どういう理由で選ばれたんですか？
小高　あのとき、ファミ通さんのインタビューに答えていながら、じつはプロットも何も用意できていなかったんですよね(苦笑)。それで、小松崎が描いてくれたイラストの中から、登場させるであろうキャラクターを選んで出すことにしたんです。主人公の日向、おっとり天然系の七海、強そうな女の子の終里、そして太った十神を選んで。そういえば、そのとき小松崎に怒られました。小松崎はいまより太ってたんですが、意識せずにデブの十神を出したいって言ったら、「俺を馬鹿にしてるんですかー！」って(笑)。まあ、冗談でですけど。

↑まさかの十神&豚神エピソード。2013年暮れの小松崎氏は、『1』の十神のようにスラッとした素敵なたたずまいです！

小松崎　ありましたね(笑)。僕としては、デブの十神は入れたくないって言ったのに、絶対に入れると言われて。じゃあ、ひとり増やして、16人キャラクターを作っていいよと逆に言われたんです。
小高　僕がゆずらないで、小松崎の描くイラストが増えるパターンってよくあったよね。小松崎にこのイラストがあったほうがいいと言われて、確かにそのとおりだから、「うん、そうだね。あったほうがいいね」って。そう言って描いてもらうんだけど、変わりにほかのイラストを減らすことは絶対にしない。
小松崎　『2』のときは、早くイラストの枚数を決めてくれとお願いしたのに、終わってみると、倍近い枚数に増えていました。新しいイラストを描いたら、既存のものを減らしてくれると思ったのに、絶対に減らしてくれなかったから、トータルの枚数がどんどん増えていきました。
――小松崎さんは相当苦労されたようですが、小高さんと菅原さんも大変だったのでは？
小高　シナリオに関して言うと、トリックを考えるのに苦労しましたね。トリックは、ちゃんと考える

よりよいものをと、増えていったイラストは数知れず。とくに『2』用に描き起こされた江ノ島の立ち絵は、はっちゃけまくり！

時間さえあれば、枯渇することはないと思うんですが、『ダンガンロンパ』シリーズのまえにも別の推理アドベンチャーゲームを作っていて、さすがに僕の中のアイデアは完全に枯渇していました。推理小説を読んだりして、ネタを吸収してひねり出す時間もなかったので、ほかのプランナーにそれをやらせたり、菅原にもトリックを考えてもらったりして。でも、遅れているのにまたこだわってしまうから、チャプター5のトリックをあるプランナーに10個くらい考えさせたんだけど、全部ボツにしたあげくに、最終的に選んだのが"運"っていうね。

小松崎　あれは本当にかわいそうだった。

菅原　でも、ボツになったトリックがあったおかげで、あのトリックが生まれた気がする。

小高　そう。それをベースにいろいろと考えることができたから、完全に無駄にはならなかった。

菅原　僕もトリック作りを手伝いましたけど、この作業に意味があるのかなって思ってました。

小高　菅原がちゃんと文章にまとめたものがあるっていうのは、気持ち的にかなり楽でしたね。

菅原　最悪使えるものがあるって意味で?(笑)。

小高　そう(笑)。これを使えばいいじゃんって。もちろん、そんなことはしないんだけど、いま振り返ると、心の余裕があったのは大きかったな。

小松崎　『2』は菅原さんの負担がすごかったですよね。菅原は早くから「絶対に終わらない」と言っていたんですが、ほかのみんなは「なんとかなるよ」って。しばらくして、「菅原の言っていたことは本当だった」と青ざめたんですが……。

――菅原さんは、『1』より大変でしたか?

菅原　『2』のほうが断然大変でした。

小高　『1』よりもスタッフの人数は増えましたが、作るものもだいぶ増加しましたかね。とくに、背景の量がとんでもなくて。チャプター6の学園のところだけで、前回の背景をほぼすべて使っていますから。背景は最初に動き出したのに、最後まで何かしら作業をしていて。チャプター6は、僕が横で指示を出しながら背景を作ってもらいました。

菅原　島の形状や建物の配置がなかなか決まらなかったのも、作業が遅れてしまった原因だよね。建物がトリックに関係することもあったので、簡単に決めることはできなかったんですが。

小高　とくにチャプター4ね。トリックが複雑すぎて、シナリオを書いていた僕ですら、これであってるよな? って半信半疑だった(苦笑)。

菅原　ドッキリハウスの立体図がよくわからなくて(苦笑)。四苦八苦しながら、何とか形にしたのを覚えていますね。

小高　ドッキリハウスの模型を作れば解決できたと思いますが、そんな余裕はありませんでした。

菅原　時間がなかったから、背景の配置などは、クライマックス推理で決めることも多かったですね。さきに決めちゃって、クライマックス推理の内容に合わせて作ってくださいって。でも、じつはこの方法のほうが、みんなに背景の位置取りなどを説明しやくて、リテイクを減らすことができました。

小高　当たり前ですが、推理モノは見取り図を作って、整合性をちゃんと考えないとダメですね。

――見取り図を作らずに、『ダンガンロンパ』のような作品が完成したのが驚きです(苦笑)。

小高　僕の記憶があやふやになるのがいちばん危ない。間違ったことを伝えてしまって、あとで何回か怒られました。

――そうなってくると、『2』のときも現場の空気が相当殺伐とした感じになったのでは……?

小高　殺伐とはしていましたが、『1』ほどひどくはなかったと思います。一般的なゲーム会社だったら、よくあるレベルだと思います。

小松崎　『1』も『2』も大変だったけど、投げ出す人がいなかったのはよかったよね。

菅原　『ダンガンロンパ』は、自分から作りたいと入ってきた人が多かったから、どんなに大変でもやりきろうとする意志が強かったと思います。

――『2』を制作しているとき、社内の空気といいますか、皆さんを見る目は変わりましたか?

菅原　『1』がファミ通さんでプラチナタイトルの評価をいただけて、ファミ通アワードのルーキー賞もいただけたおかげで、会社がやさしい目でみてくれるようになりました(笑)。そういう意味では、『2』は動き始めるのがとても楽でした。

小高　見る目は変わりましたが、『1』が売れたので、そのぶんプレッシャーにはなりましたね。

――発売後の手ごたえはいかがでしたか?

小高　正直、僕は『2』がどんな評価をされたのか、知るのが恐かったんですが、評判がよくてうれしかったですね。プロモーションのときも、モノミを出したときにいい意味で「気持ち悪い」という声が多かったり、太った十神に反応してくれたりと、ファンの方には予想どおりの楽しみ方や驚き方をしてもらえて、よかったと思います。

小松崎　自分はモノミが「気持ち悪い」と言われて、本当に落ち込みました。心からかわいいと思ってデザインしたのに、気持ち悪いという反応が多くて(苦笑)。ただ、『2』はいろんなことをやりきったので、『1』とは間違いなく別物に仕上がりました。

菅原　ハードルはこえたと思ったよね。

小高　僕ら作り手は相当満足できたと思います。

――では、『2』のお話の最後に、あまり知られていないようなエピソードをお聞きしたいのですが。

菅原　『2』のときに、小松崎が残念なタイトルを提案してきたことですね(笑)。

小松崎　よくおぼえていますね(笑)。『1』が『ダンガンロンパ』だったので、「『2』は『バルカンロンパ』でどうでしょう!」と、かなり自信満々で提案したら誰も相手をしてくれなくて。

小高　『2』のタイトルは、僕と菅原のあいだでかなり早い時期から固まっていましたからね。当初は『スーパーダンガンロンパ』でいこうとしていたんですけど、続編だとわかりにくいと言われて、「じゃあ、『2』もつければいいんですね!?」と逆切れ気味に交渉したのを覚えています。

『絶対絶望少女』に『3』 新たな挑戦は終わらない

――続いて『ダンガンロンパ』のアニメの話題に。初めてアニメを見たとき、いかがでしたか?

菅原　うれしかったですね。でも、人様の作品を見ている感覚でした。

小高　単純に、もっと見たかったよね。

菅原　アニメだと、ゲームには収録されていないボイスを聞くことができますし、ゲームの立ち絵だと表現できないキャラクターの動きや細やかな心情の変化も読み取れましたし。同じ映像を扱う分野でも、ゲームとアニメは違うなと再認識しました。

小松崎　アニメが始まるまでは、キャラクターのラフ画しか見ていませんでしたが、アニメでみるととても魅力的になっていて、うれしかったですね。『ダンガンロンパ』のデザインはアニメに向かないと思いますが、作画の方たちが工夫されていて、うまく動かしてくれたんだなと感じました。

――小高さんは、アニメの打ち合わせにも参加されていましたが、今後のゲーム作りに活かせそうな体験がありましたら教えてください。

小高　アニメに学ぶと言うよりは、アニメはアニメ、ゲームはゲームというように、別物として捉えているので、たとえばアニメの表現をゲームに持ち帰るといったことはしません。純粋に、アニメだとこういう解釈をされて、こういう表現になるんだって、客観的に楽しく拝見していました。

――あと、このインタビューとは別の日に、寺澤さんたちプロデュースチームのメンバーにお話を聞いています。寺澤さんたちに向けて、何かメッセージはあればお願いします。

小高　そうですね。いまは作りたいものを作っている僕たち開発チームと、作ったものを売ってくれるプロデュースチームの歯車が、とてもうまく回っていると感じます。でも、僕は現状に満足せずに、歯車をどんどん大きくしていきたいと思っているので、プロデュースチームの人たちもいっしょに、向上心を持ってがんばりましょう。これからもよろしくお願いします。

――ありがとうございます! それでは最後に、いま関わっているシリーズのタイトルに絡めて、やりたいことなどを教えてください。

菅原　僕は『絶対絶望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode』(以下、『絶望少女』)には関わっていないのですが、別のプロジェクトに参加していて、新しいことに挑戦しています。そして、『ダンガンロンパ3』(以下、『3』)ですが、ハイスピード推理アクションに、新しいテーマを加えるつもりでいます。僕が考えるシステムは、よくわからないと周囲から不安がられるのですが(苦笑)、『3』でもユーザーを不安にさせるシステムを作りつつ、それがいいほうに転ぶよう全力で取り組みます。

小松崎　別の仕事で『絶望少女』から離れていましたが、最近戻って再スタートを切りました。ナンバリングタイトルとはジャンルが違うので、新鮮な気持ちで、新しいことに挑戦したいです。あと『3』に関してですが、僕の中では『2』で完全に終わっているので、まだスイッチが入っていないというのが正直なところです。まだわからないことも多いので、続報をお待ちください。

小高　僕も『1』が終わったときに、『2』を作る気はありませんでしたが、そもそも『ダンガンロンパ』はチャレンジするために立ち上げたタイトルです。『2』で終わった気がするというのもわかりますが、『3』で新たな勝負をするのがチャレンジだと思いますし、『1』と『2』を超える『3』を作るのが求められていることだと思うので、少なくとも、自分たちが最高傑作だと満足するものにはしたいです。そして『絶望少女』ですが、本編とは違う切り口で制作しています。『1』や『2』のキャラクターが出るかもしれないので、お楽しみに!

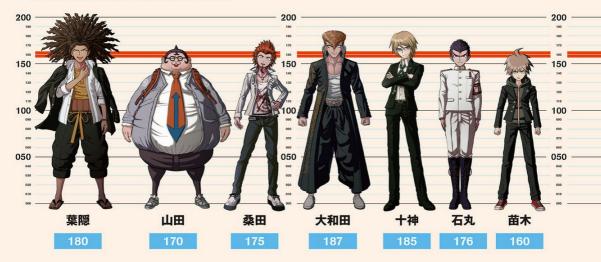
希望ヶ峰学園生抜き打ちボディチェック

超高校級の才能を持つ希望ヶ峰学園の生徒の素顔って？　彼らの身長や体重、誕生日などを一斉比較！
生徒31人とモノクマ、モノミの合計33人を比べてみると、みんなの意外な一面が見えてくるかも。

Check1

BODY BALANCE

【全身バランス】

◉『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』の生徒たち

◉『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』の生徒たち

超高校級はダテじゃない？　圧巻のスタイル

『1』、『2』の生徒とも普段の服装は、編入前の高校時代の制服か自前の私服。一見するとごく普通の高校生といった印象だけれど、細部にそれぞれのこだわりが出ていて、どんな「超高校級」かを知ると、その姿に思わず納得。江ノ島や舞園のように、ビジュアルをウリにしている「超高校級」の生徒は、ウエストの高さやスタイルのよさがひときわ目立つ！　それにしてもみんなの性格、立ち姿ひとつからもなんとなくわかっちゃう!?

Check2
HEIGHT
【身長比較図】
[cm]
200
190
180
170
160
150
140
130
60
男子
女子
198 武大
背を伸ばす秘訣は快食、快眠、快便じゃあああ!
192 大神
この体躯が唯一無二の武器なのだ
人間と悪魔のハーフには180cm超えなど児戯よ
187 大和田
185 十神
185 十神
182 田中
頭のぶんを入れたら一体どんだけあるんだべ!?
180 葉隠
180 狛枝
179 日向
176 石丸
175 桑田
ヨーロッパの女性は日本の女性より背が高いのです
174 ソニア
176 終里
やっぱアタシってモデルだし~
172 左右田
ソニアさんスタイルいいなぁ~
170 山田
ふむふむ、三次元の女も捨てたものではありませんな
172 辺古山
興味ないわ
169 江ノ島
167 霧切
165 舞園
165 罪木
165 小泉
164 腐川
164 セレス
164 澪田
160 苗木
うーん……みんな大きいなあ……
157 九頭龍
160 朝日奈
160 七海
小さい方……だったんだ
父はフランス貴族、母はドイツの音楽家ですわよ?
たくましくなりたいよぉ……
148 不二咲
意外と高い!? 男子の身長
男子生徒の多くが170cmの後半から180cm台。じつはこれって日本人の平均と比較するとちょっと高め。みんな「靴底込み」とはいえ、身長が高いのって見栄えするよね。それだけに九頭龍、苗木、花村の小さめトリオは少々肩身が狭いかも……。
スタイルのよさに思わずため息?
規格外のボディを持つ大神は抜きにしても、肉体派の終里と辺古山、それにヨーロッパ出身のソニアを筆頭に、大半が160cm台という女性陣。日本人女性の平均が約158cmだということを考えると、みんなスタイル抜群な女子高生なんです!
133 花村
ボクって母性本能をくすぐるタイプなんだよね
130 西園寺
ロリコンキモ男の喜ぶ顔が目に浮かぶよー
65 モノクマ
ぬいぐるみにぴったりのこのサイズ感!
小さくても頼れるあちし!
55 モノミ

Check3

WEIGHT

【体重比較図】

[kg]

160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30

男子

155 山田
さあさあ、拙者の体重などお気になさらず……

130 十神
この身にまとう脂肪こそ選ばれし者の証だ

122 弐大
無ッ……最近の若者は痩せすぎじゃろうが！

二極化した体型！ 100kg超は３人

60kg台から70kg台が中心の男子生徒の中にあって、山田、十神、弐大の体格のよさはかなり目立つ。どうせ増やすなら３ケタまで！ とばかりの巨漢ぶりは圧巻。でもただ「重い」と言っても、筋肉か脂肪かでずいぶんと見た目は違うような……？

不明
モノクマ
抱き心地のいい重さってヤツだね
モノミ
そんなハレンチなこと、メッ！ でちゅよ！

美少女ぞろいは節制の賜物？

女子のプロフィールといえば40kg台というのがお約束。でも彼女たちの身長を考えると、じつは60kg近くあってもいいくらいで、スタイルをキープする努力を欠かさない女子力に頭が下がります！ ぶっちぎりで軽量級の西園寺はさすがロリ体型！

99 大神

女子

76 大和田
「暮威慈畏大亜紋土」は体が資本だぜ
74 田中
71 葉隠
69 花村
68 十神
67 桑田
野球やると大腿筋がデカくなって重くなるんだよなー
67 日向
60kg台後半がみんなの平均ってところだな
66 石丸
健全な精神は健康な肉体に宿る！
65 狛枝
64 左右田
52 苗木
43 九頭龍
文句あんのかテメェ!!

56 終里
みんな軽ィなぁ。ちゃんと食ってんのか？
57 罪木
ゲロブタですみませぇーん！
49 舞園
アイドルって絶対50kgにはならないんですよ？
50 朝日奈
ド、ドーナツだけは諦めたくないよ……！
50 ソニア
51 辺古山
ぼっちゃんが……これでよいとおっしゃるなら
48 霧切
46 七海
46 セレス
46 小泉
男子を注意して回ってたら太るヒマなんてないよ
47 腐川
44 江ノ島
41 不二咲
42 澪田
バンドマンはスリムが基本っすよ！
31 西園寺

Check4
CHEST
【胸囲比較図】
[cm]
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
男子
女子
150 山田
ぼくが抱くとぶー子の抱き枕が痩せるのですよ
不明
葉隠クンが「モノクマのむき出しのケツは安産型で、ヒップラインが超いやらしいべ」って！
ソレはお尻の話でちゅよ！ていうか言ってないし！
モノクマ
モノミ
130 大神
この体こそが、我が我である存在意義……
128 十神
122 武大
墳ッ！『プロドルメンX』だと!? そんなものには頼らんわい！
バルクアップは男子のたしなみ？
男性の胸囲は、持って生まれた骨格と筋肉のバランス、そして鍛え方に左右されるもの。平均85cmほどとされるなか、ボリュームのある胸まわりの田中や日向はいわゆる「細マッチョ」タイプかも。ここでも苗木と九頭龍の華奢さが目立つ!?
ナイスバディで水着もOK！
見よ、この見事な数字の羅列！ スレンダーでありながら胸はしっかりキープする、まさに理想的な体型の素晴らしき乙女たち。咲き乱れる胸、胸、胸、眼福ですなあ。ジャバウォック島のバカンス組だけじゃなく、居残りメンバーの水着も見たかった！
みんな結構鍛えてるんだな……！
あははっ！ みずみずしくて芳醇な果実がいっぱいだね！
ムキムキはモテねーんだよ！
おっしゃー！ ソニアさんは83！ ソニアさんは83！
91 日向
93 田中
88 花村
86 大和田
86 左右田
84 狛枝
82 葉隠
81 十神
79 石丸
80 桑田
75 苗木
73 九頭龍
日向クンは着やせタイプだね
なんだこの低俗な会話は
女子の胸のことなんてわからないよ！
胸枕してやっから！
93 終里
むっ、胸の話はもういいってばー！
ジェノなんとかさんの情報によると、「朝日奈さんは88・57・84で着やせするタイプ」……だって
88 朝日奈
88 七海
89 罪木
なっなっ……70cm台で悪かったわね……！
85 辺古山
83 舞園
83 ソニア
79 腐川
80 セレス
80 江ノ島
82 霧切
76 澪田
77 小泉
ただの脂肪の塊じゃない
だからー、グラビアのときは寄せて上げてんの！
最近の娘さんたちはボン、キュッ、ボンっすねー！
70 不二咲
えっと……カップとかわからなくて……
64 西園寺
わーい！ つるぺた仲間だー！

Check5

BMI

【BMI値比較図】

かなりスリム！　これも乙女心!?

女性陣は背の高さに対して体重が少なめ。とくに18以下となると、一般的にかなり痩せ型と見なされる数値。BMIはあくまで目安、あまり気にしすぎるのもNGと心得て、朝日奈や終里みたいにもりもり食べて、目指せ健康美人！

バランスのよさはさすが「超高校級」

BMIとは体重をメートル表記の身長の２乗で割った体格指数。男子高校生の平均は21.5というから、苗木たちの体格のバランスはまさにベストといったところ。心休まらないコロシアイ共同生活は、意外にも健康志向の暮らしなのかも!?

CONSTELLATIONS

【星座分布図】

天秤座 6.5%
水瓶座 3%
牡牛座 19%
獅子座 6.5%
双子座 3%
射手座 10%
魚座 16%
乙女座 10%
山羊座 13%
蟹座 13%

◉双子座

大和田

「大亜」と「紋土」で
双子みたいなモンだぜ！

◉天秤座

「ドキッ！ 女だらけの
天秤座大会」ですね！

天秤座は社交性抜群
なんですって……フッ

霧切　ソニア

◉獅子座

葉隠　九頭龍

チッ、くだらねぇ

◉射手座

神をも射殺す狩人……またひとつ
烙印を背負ってしまったな

澪田　田中　セレス

◉乙女座

石丸　大神　花村

乙女座の人間はロマンチスト
だそうだ！

乙女、つまりぼくの
大好きな処女さ！

◉山羊座

桑田　山田　江ノ島　日向

山羊座って地道な
努力家なんだってさー

うぷぷ、ボクはギョー座！
なんちゃって

モノクマ　モノミ

さっ、寒いでちゅ！

不明

◉水瓶座

えっ？ ボクひとり!?

苗木

◉牡牛座

牡牛座がいちばん多いよ

十神　朝日奈　狛枝　十神

4月24日生まれで
朝日奈さんと同じ
誕生日なんだよね

小泉　罪木

◉魚座

七海さんとは生まれた日も同じで、
お互い3月14日なんだあ

腐川　不二咲　弐大
七海　西園寺

えー!? バカとネクラばっかりじゃん！
こいつらといっしょなんてサイテーだよ！

◉蟹座

舞園　左右田　終里　辺古山

かわいい舞園さんはともかく、
あとのメンツはおっかねーよ……

カニは磯で捕まえて
食ったことがあるぜ！

星占いの真偽やいかに？

いつの時代も女性たちを虜にする星座占い。誕生日で区分けされた星座によって、おおよその性格や運勢が決まるというけれど、各星座の生徒たちの顔ぶれを見てみると、とてもそうとは言えないような……。同じ誕生日のメンバーが何組もいるのにも注目。ちなみに全31人の生徒で牡羊座と蠍座だけは該当者なし。

Check7

BLOOD TYPE

【血液型分布図】

血液型分布の妙

日本での血液型の分布は、一説によるとA型が約35％、O型が約33％、B型が約22％、AB型が約10％。でも世界の各地では分布のしかたはさまざまで、アフリカのとある地域では人口のほぼ100％がB型という例もある。日向たちの内訳はおおよそ日本の平均に近いみたい。

AB型 12%
O型 19%
B型 25%
A型 44%

◉A型

日向　左右田　花村　弐大
ソニア　小泉　罪木

女子は星座だけじゃなくって血液型占いも好きだよな

A型はいちばん几帳面って言われてるけど、男子の顔ぶれはどうなの？

ABO式分類を考案したオーストリアのお医者さんは、自分の血液型を「A型」にしたんですぅ

◉AB型

九頭龍　澪田

献血なら唯吹に任せるっす！

◉O型

狛枝　七海　辺古山

あはは……血、いっぱい流しちゃったよ

O型は緊急時の輸血での汎用性が高いとも言われているな

◉B型

十神　田中　終里　西園寺

親父ともお袋とも合わねぇんだよな

不明

苗木　石丸　十神　大和田　桑田　山田　葉隠　舞園
霧切　朝日奈　腐川　大神　セレス　江ノ島　不二咲　モノクマ　モノミ

期待に応えて「クワ型」って言うね、エンターテイナーならね

もういいでちゅよ……

DANGANRONPA1·2 Reload ダンガンロンパ1·2 リロード ラフスケッチ
ROUGH SKETCH

ここでは、『ダンガンロンパ1・2 Reload』のために描き起こされたイラストの貴重なラフスケッチを公開。いずれのラフからも、小松崎氏の独特なタッチが伝わってくる。

【イメージボードラフ】

『ダンガンロンパ1・2 Reload』のパッケージイラストのもととなったイメージボードのラフ。
多数のキャラクターたちをどのように描くか、さまざまな案が出たようだ。

1

背中合わせの「希望」
コントラストの強い背景に、苗木と日向を点対称に組み合わせたパターンで、表情にふたりの性格が表われている。決して交わらない互いの視線は、螺旋のように絡まる両者の関係を示唆しているかのよう。

ふたつの舞台
キャンバスを上下に切り分けて、それぞれの仲間たちが「コロシアイ」に挑む世界を印象づけるようなラフ案。躍動感ある斜めの配置に、閉ざされた空間でくり広げられる、息の詰まるような展開を感じさせる。

苗木と日向

大胆にセンターで分割したデザインの、ふたりの主人公。合わせ鏡のような構図は、両作品のイメージを強烈に印象づける。背景には希望ヶ峰学園らしき校舎と、南国ジャバウォック島を思わせる木々も。

それぞれの仲間たち

「パターン1」と同じシンメトリーの配置ながら、それぞれのヒロインを主人公と組み合わせたもの。ポケットに手を入れた苗木、後ろ手で立つ七海など、各キャラクターに普段とは異なるポージングの試みが見られる。

散りばめられた希望

決定稿のパッケージ案にもっとも近いラフスケッチ。それぞれのキャラクターが担う細かな動きがほぼ描き込まれ、全体が心躍る賑やかな様子にまとめられている。しっかりと見つめ合う苗木と日向の表情が頼もしい。

【店舗特典用イラストラフ】

販売店ごとに用意された予約特典の中には、描き下ろしイラストが多数。
本書8～11ページに掲載している、完成形のイラストと見比べてみると新たな発見があるかも。

1
上新電機／デジタル壁紙用イラストラフ

2
いまじん／図書カード用イラストラフ

3
アニメイト／クリアファイル用イラストラフ

4
ソフマップ／テレホンカード用イラストラフ

5

シーガル／QUOカード用イラストラフ

ステラワース／A4クリアファイル＆A3マイクロファイバータオル用イラストラフ

7

古本市場.furu1.onlinenet／
耐水ポスター用イラストラフ

8

GEO／クリアファイル用イラストラフ

9

fammys／図書カード用イラストラフ

ダンガンロンパ/ゼロ
DANGANRONPA/ZERO

『ダンガンロンパ』や『スーパーダンガンロンパ2』で、モノクマの暗躍を許した「人類史上最大最悪の絶望的事件」。この世界規模の事件の発端となる出来事を描いたのが、シナリオライター小高氏による小説『ダンガンロンパ／ゼロ』。多くの生徒が集い活気に満ちていたかつての希望ヶ峰学園で、記憶と才能を失ったひとりの少女・音無涼子の視点を通して綴られる物語は、やがて「希望ヶ峰学園史上最大最悪の事件」の真相を明かし、希望のすべてが崩れ落ちる瞬間を描き出す。プレイヤーの誰もが切望した、シリーズの「ゼロ」地点がここに明かされる——。

音無 涼子（オトナシ リョウコ）

希望ヶ峰学園78期生。物事を記憶する能力をなくした「超高校級の忘れん坊」で、「音無涼子の記憶ノート」と名付けた手帳に日々の記録をつけ、自身の行動をコントロールしている。

評議委員（ヒョウギイイン）

希望ヶ峰学園の実質的な支配権を握る男たち。才能ある生徒を集め、学園の名声を高めることに執心している。

少女（ショウジョ）

音無の前にたびたび現われては彼女を危機から救う「超高校級の軍人」。物々しい肩書きとは裏腹に物静かな性格で、どことなく遠慮がちな様子がうかがえる。

松田 夜助（マツダ ヤスケ）

音無の幼馴染にして、彼女の治療に携わる「超高校級の神経学者」。77期生。腕は確かだが口が悪く、信頼を寄せる音無はもちろん、教師に対しても高圧的。

霧切 仁（キリギリ ジン）

希望ヶ峰学園の学園長。リベラルな思想の持ち主で、生徒を才能だけでなく個々の人格としても重んじている。実の娘が同学園の78期生として在籍。

斑井 一式（マダライ イッシキ）

卓越した暗殺術で標的を追い詰める「超高校級のボディーガード」。とある理由から、無抵抗の音無を執拗につけ狙い、襲撃のチャンスを狙う。

神代 優兎（カミシロ ユウト）

身の危険にさらされる音無のサポートを買って出る「超高校級のスパイ」。菓子パンが大好きで、「ヘンデル&グレーテル」のものを贔屓にしている。

『才能こそ人類にとっての希望』との理念に則り、
≪超高校級≫の才能ばかりを集めた
私立希望ヶ峰学園史上最大最悪の事件……。
記憶を失い続ける女子高生・音無涼子と、
≪超高校級の神経学者≫松田夜助に迫る
“危機”と“絶望”の行方は――!?
全ミステリーファンを沸騰させた傑作ゲーム
『ダンガンロンパ』の目眩く“前日譚”を、
担当シナリオライター・小高和剛が自ら小説化。
サイコポップ、ここに始まる――！

ダンガンロンパ／ゼロ（上）

星海社FICTIONS
著者：小高和剛　Illustration：小松崎類
定価：1050円（税別）　サイズ：B6判

「私は松田くんのことだけは
覚えていられるんだよね。
だから松田くんがいる限り、
私は一人ぼっちになったりしないんだ」

information

「忘れているならそれでいい……
あんな能力なんて
使われた方が
むかつくだけだしな」

ダンガンロンパ／ゼロ（下）

星海社FICTIONS
著者：小高和剛　Illustration：小松崎類
定価：1100円（税別）　サイズ：B6判

≪超高校級の希望≫を地に落としめた私立希望ヶ峰学園
史上最大最悪の事件を契機にして学園の転覆を謀る
謎の女子高生・江ノ島盾子。
彼女が紡ぐ陰謀の糸に次第に絡め取られていく
音無涼子と松田夜助の“愛”――。
待ち受ける驚愕のラスト・シーンに、
あなたは必ず“絶望”する！
全ミステリーファンを沸騰させた傑作ゲーム
『ダンガンロンパ』の目眩く“前日譚”を、
担当シナリオライター・小高和剛が自ら小説化。
サイコポップ、ここに極まる――！

☆星海社FICTIONS
ダンガンロンパ／ゼロ 下
DANGANRONPA/ZERO
小高和剛
小松崎類
サイコポップ
「あなたが欠けてしまったゲーム（プレイヤー）そのもの」
――三田誠
ここに極まる――！
「人は誰もが正体不明の獣（モノクマ）」――成田良悟

超高校級の公式設定資料集 -再装填-

2014年1月8日　初版発行
2014年12月16日　4刷発行

発行人　青柳昌行
編集人　坂本武郎
編集長　林克彦
デスク　千葉久子
業務部　森村利佐
印刷　共立印刷株式会社

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話　0570-060-555（ナビダイヤル）
http://www.kadokawa.co.jp/

企画・制作　エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

編集　伊藤昭太
執筆　松丸愛紀子
デザイン監修　山田康幸
装丁・本文デザイン　一関麻衣子
本文デザイン　渡部岳（株式会社メタモ）
インタビュー　三代川正
編集協力　黒田知道
坂下舞

カバーイラスト　小松崎類
協力　株式会社スパイク・チュンソフト
熊田麻代

これからも
応援ヨロシク
お願いします!!
Terao

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp
※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729366-3
C0076
Printed in JAPAN

週刊ファミ通 2013年10月10日号 表紙用イラスト

ダンガンロンパ1・2 Reload 超高校級の公式設定資料集 -再装填-
ダンガンロンパ1・2
リロード
Reload
DANGANRONPA 1·2
超高校級の
公式設定資料集 -再装填-
ファミ通 責任編集

MAKOTO NAEGI

KIYOTAKA ISHIMARU

BYAKUYA TOGAMI

MONDO OHWADA

LEON KUWATA

HIFUMI YAMADA

YASUHIRO HAGAKURE

SAYAKA MAIZONO

KYOKO KIRIGIRI

AOI ASAHINA

TOUKO FUKAWA

SAKURA OHGAMI

CELESTIA LUDENBERCK

JUNKO ENOSHIMA

JUNKO ENOSHIMA

CHIHIRO FUJISAKI

DANGAN RONPA1·2 Reload

UNDERWEAR PANTS

HAJIME HINATA

NAGITO KOMAEDA

BYAKUYA TOGAMI

GANDAMU TANAKA

KAZUICHI SOUDA

TERUTERU HANAMURA

NEKOMARU NIDAI

FUYUHIKO KUZURYU

AKANE OWARI

CHIAKI NANAMI

SONIA NEVERMIND

HIYOKO SAIONJI

MAHIRU KOIZUMI

MIKAN TSUMIKI

IBUKI MIODA

PEKO PEKOYAMA

ダンガンロンパ1・2 Reload
超高校級の公式設定資料集 - 再装填 -

著者　週刊ファミ通編集部

2023年11月25日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『ダンガンロンパ1・2 Reload　超高校級の公式設定資料集 - 再装填 - 』
2014年1月8日　初版発行
2014年12月16日　4刷発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社KADOKAWA

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only